MEGA KONKURS Do wygrania 70 filmow DVD i VHS i inne nagrody!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

LIPIEC/SIERPIEŃ 2002 (07-08/2002) CENA 7.42 zł (w tym 7% Vat)

45

100 STRON NA WAKACJE

RESIDENT EVIL
nareszcie w kinach!

RAPORT SPECJALNY

The Getaway
Położyliśmy łapy na wczesnej wersji tego symulatora gangstera!

PIERWSZE WRAŻENIA

Kingdom Hearts
Czy nowa gra Square znów podniesie poprzeczkę? Graliśmy w to cacko!

MEGAOPIS NA WAKACJE

Final Fantasy X
Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o tym arcydziele. Megaopis.

STUNTMAN
Co wysmażyła ekipa odpowiedzialna za obie części wspaniałego Drivera?

GT CONCEPT TOKYO-GENEVA
Tylko u nas recenzja europejskiej wersji nowego GRAN TURISMO!

GRAN TURISMO

V-RALLY 3
Godny rywal dla Colina Trzeciego? Sprawdź w naszej recenzji...

INNE RECENZJE
Barbarian
Men In Black - Alien Escape
Legion: Legend Of Excalibur
Sky Gunner
Mike Tyson Boxing
Freekstyle
Elder Scrolls: Morrowind
i inne!

Independent Press
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

GRY NA PSOne JUŻ OD 29,90 SPRAWDŹ NASZĄ OFERTĘ!

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

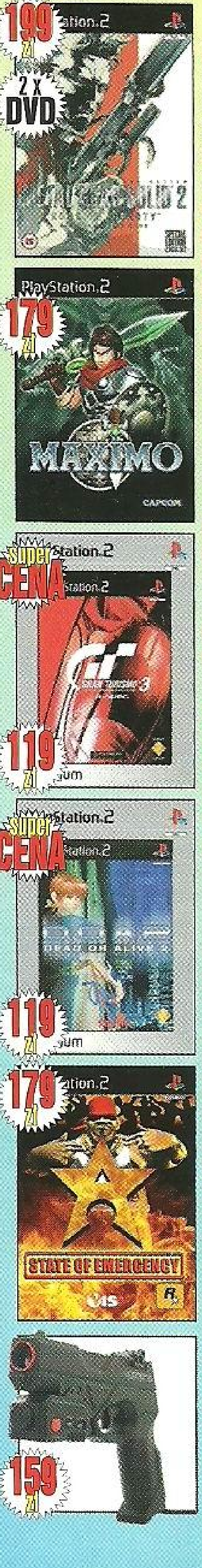
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

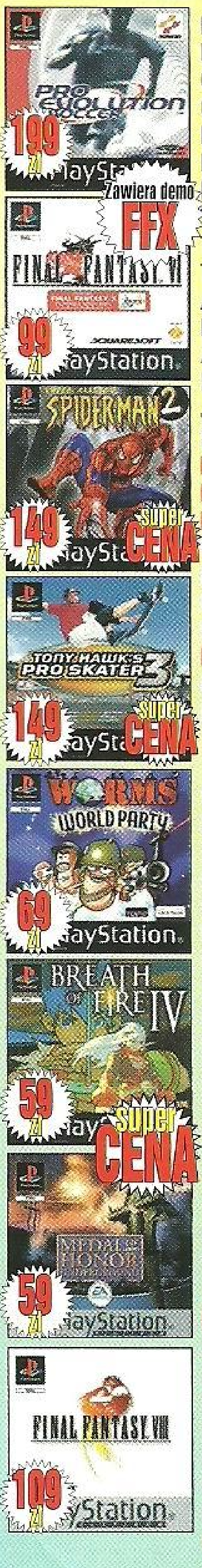
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

229 zł
229
229 zł
2 x DVD
199 zł
149 zł
229 zł
189 zł
super CENA
189 zł
super CENA
199 zł
super CENA
209 zł
super CENA
229 zł
229 zł
199 zł
super CENA
229 zł
179 zł
super CENA
199 zł
super CENA
199 zł
super CENA
119 zł
super CENA
119 zł
super CENA
79 zł
super CENA
199 zł
super CENA
199 zł
super CENA
2 x DVD
229 zł
159 zł
super CENA
169 zł
super CENA
119 zł
super CENA
199 zł
PL wrzesień 2002
tel.


199 zł
2 x DVD
179 zł
super CENA
119 zł
super CENA
119 zł
179 zł
159 zł

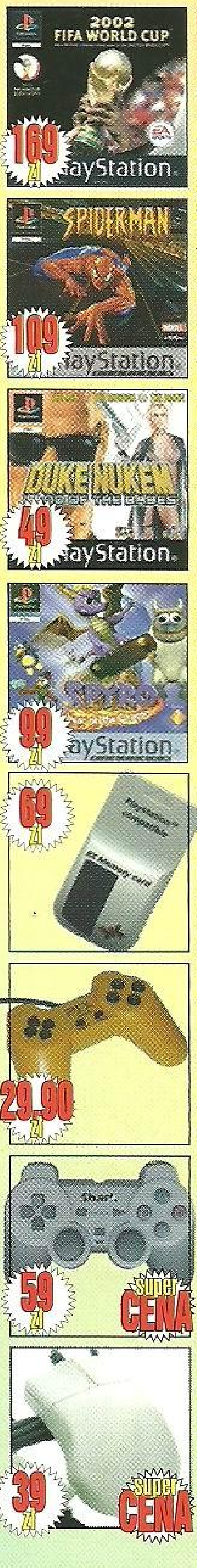
PLAYSTATION 2

007 AGENT UNDER FIRE	179
ACE COMBAT	229
BATMAN VENGENCE	179
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	tel.
BLOOD OMEN 2	199
BOUNCER	199
CAPCOM vs SNK 2	179
DEVIL MAY CRY	199
DEUS EX	199
FIFA 2001	149
FIFA 2002	179
FIFA WORLD CUP 2002	199
GIFT	229
GTA 3	199
HEAD HUNTER	229
HERDY GERDY	179
ICO	229
JAK & DEXTER	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LEGO RACERS 2	179
MONSTERS INC.	199
MAX PAYNE	199
MAXIMO	179
METAL GEAR SOLID 2	199
MOTO GP 2	229
NBA LIVE 2001	149
NBA LIVE 2002	179
NBA STREET	179
NHL 2002	179
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	179
PROJECT EDEN	179
REZ	229
SILENT HILL 2	199
SILENT SCOPE	249
SIMPSON'S ROAD RAGE	179
SLED STORM	179
SMUGGLER'S RUN 2	199
SOUL REAVER 2	199
SSX SNOWBOARDING	179
SSX TRICKY	179
STATE OF EMERGENCY	179
STREET FIGHTER 3 FX	179
SWING AWAY GOLF	179
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	179
TONY HAWK PROSKATER 3	249
TWISTED METAL BLACK	229
WIPEOUT FUSION	229
WRC	229
Platinum:	
ATLANTIS 3	119
DEAD OR ALIVE 2	119
DONALD DUCK QUACK ATTACK	99
DYNASTY WARRIORS 2	99
EVER BLUE	119
F1 FORMULA ONE	119
GRAN TURISMO 3	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
ONIMUSHA: WARLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	109
RESIDENT EVIL: VERONICA X	119
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	119
TIME SPLITTERS	119
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99
Joypad standard	29,90
Kabel LINK	29,90
Kabel S-Video	39
Kabel S-Video Sony	139
Kierownica GT Force Logitech	439
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB MadCatz	159
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Pistolet 4Gamerz	159
Podstawka pod konsolę	39


199 zł
Zawiera demo FFX
99 zł
149 zł
super CENA
149 zł
super CENA
69 zł
59 zł
super CENA
59 zł
109 zł

PLAYSTATION/PS ONE

C–12 FINAL RESISTANCE	99
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	139
FINAL FANTASY 9	229
SPYRO 3	199
Platinum:	
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO 2	99
MEDAL OF HONOR 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	109
Value:	
ALUNDRA 2	69
BREATH OF FIRE 4	59
C&C RED ALERT	69
CHAMPIONSHIP BOSS	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM TIME2KILL	69
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES.	49
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 2001	59
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER 2	59
NBA LIVE 2000	59
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	59
POPULOUS THE BEGINNING	59
ROAD RASH JAIL BREAK	69
T.O.C.A.	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
TUNGUSKA	49
THE WORLD IS NOT ENOUGH	59
Akcesoria:	
PS One	379
Dual shock	149
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	59
Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Multitap nieoryginalny	69
Mysz nieoryginalna	39
Pal converter	49
Pistolet	już od 69
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Standard Pad	29.90


169 zł
109 zł
49 zł
99 zł
69 zł
29,90 zł
59 zł
super CENA
39 zł
super CENA

GAMECUBE

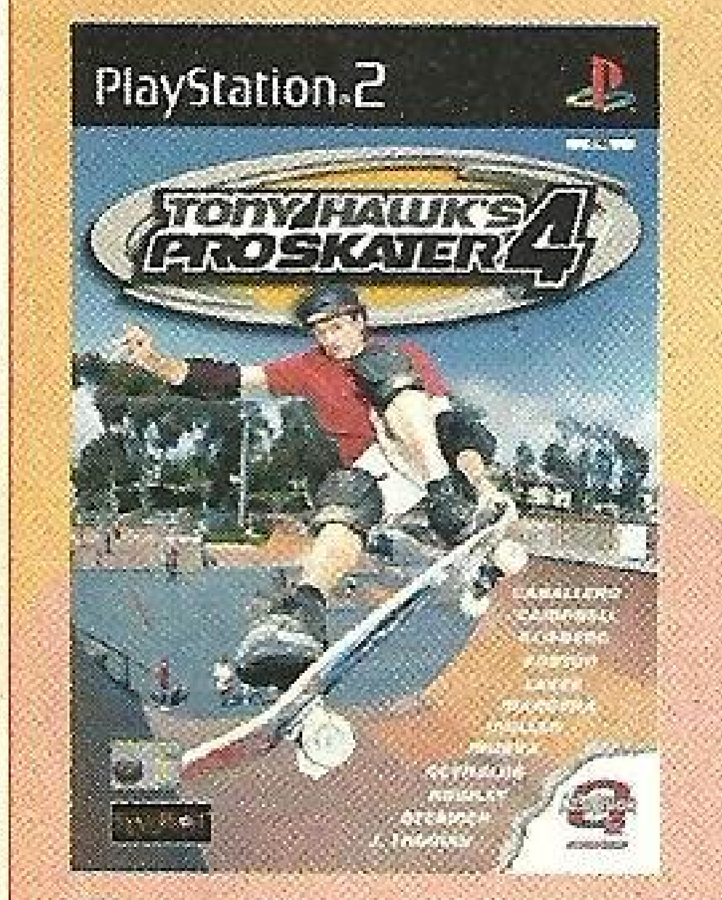
BLOODY ROAD: PRIMAL FURY	239
ISS 2	269
LUIGI'S MANSION	239
NBA COURTSIDE 2002	239
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2	239
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADV.	239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	239
WAVE RACE: BLUE STORM	239
Akcesoria:	
Konsola GameCube	949
Pad	145
Memory Card	89
Kabel RGB	129
Kabel AGB (GB Advance – GameCube)	59
RF Switch (przejsciówka na wejscie antenowe)	89

X-BOX

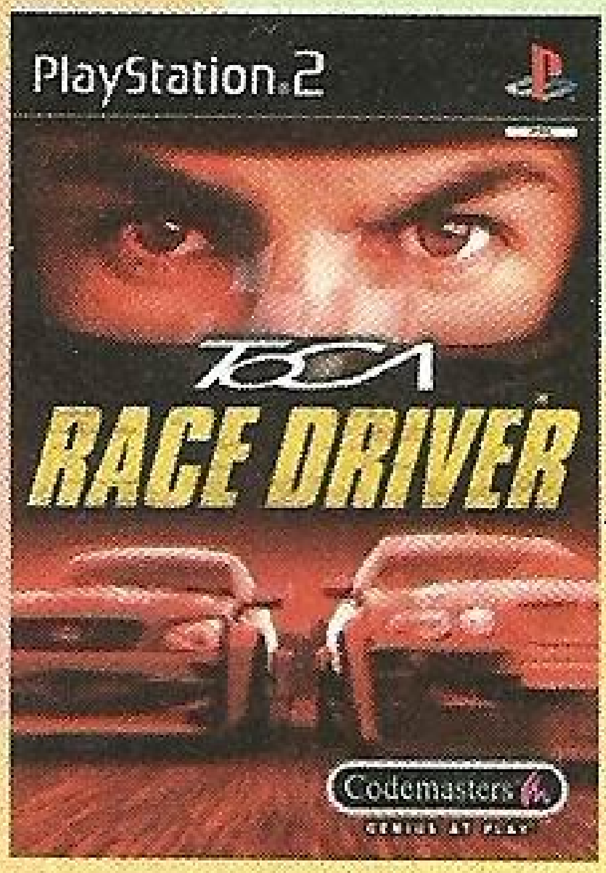
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	259
DEAD or ALIVE 3	259
RALLY SPORT	259
NBA 2002	259
NHL 2002	259
GENME ONIMUSHA	259
PROJECT GOTHAM	259
i inne	
Akcesoria:	
Konsola X-Box	tel.
RGB Scart	99

*** TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 ***

Zamów przed premierą w dobrej cenie!


PlayStation 2
Tony Hawk's Pro Skater 4

Tony Hawk's ProSkater 4
październik 2002

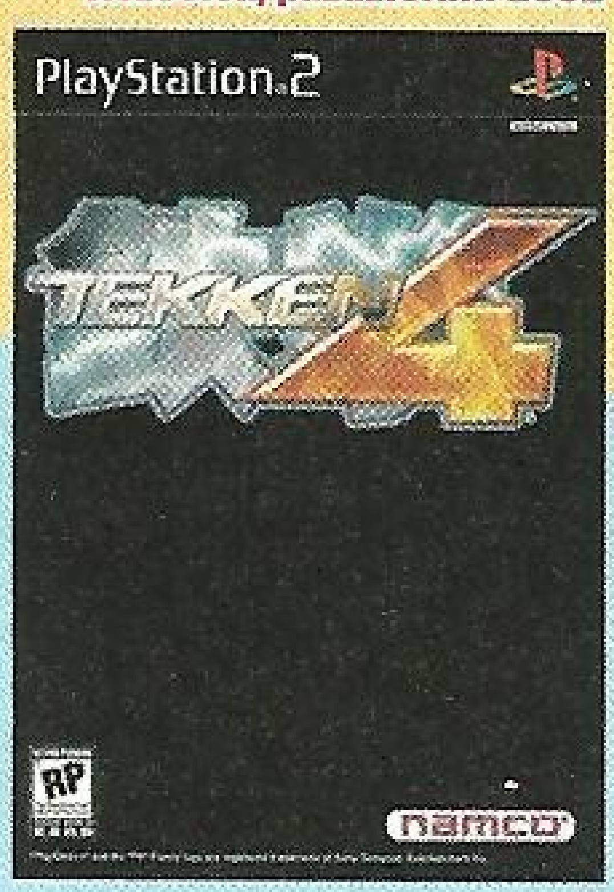

PlayStation 2
TOCA
RACE DRIVER
Codemasters

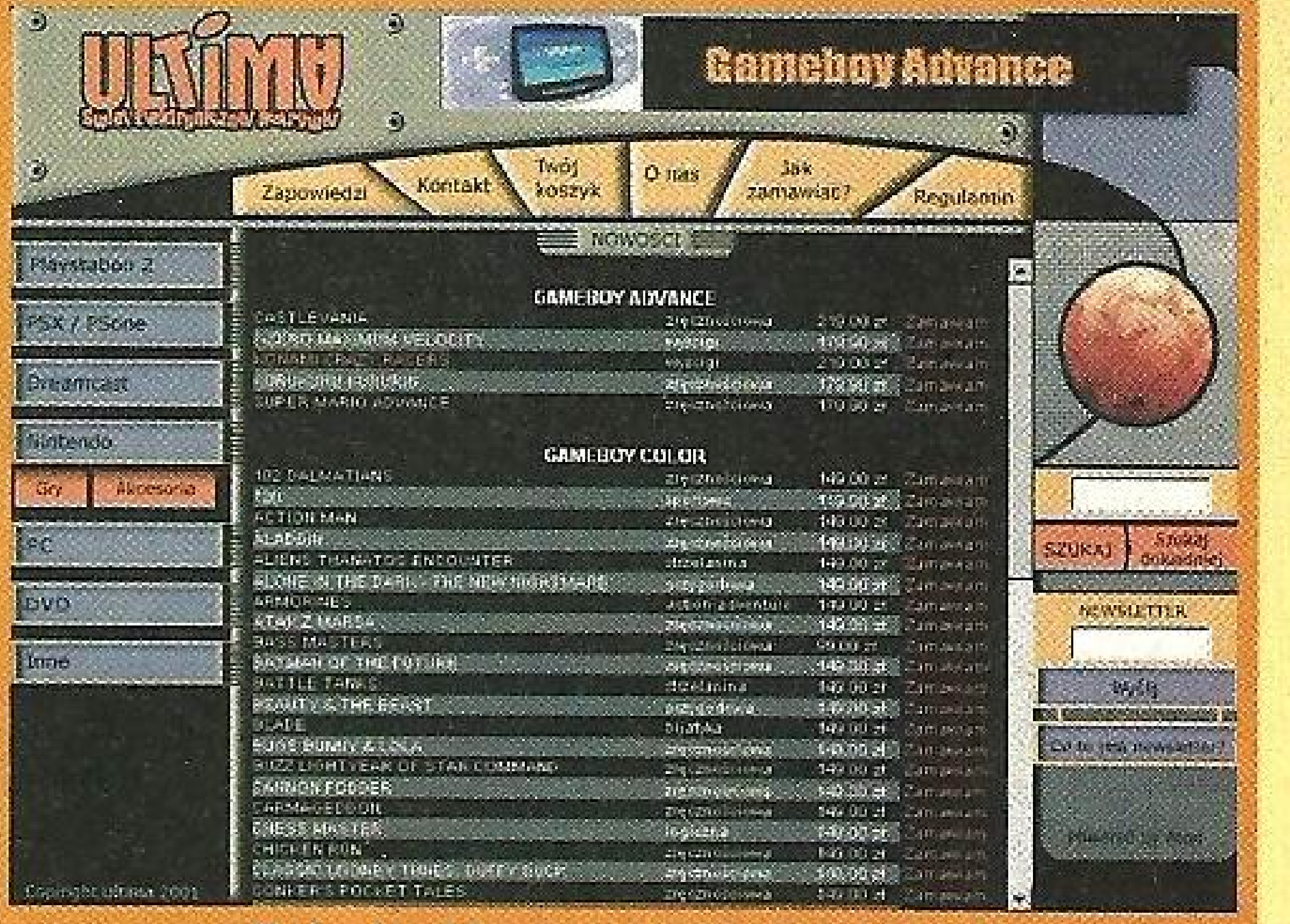
Toca Race Driver
sierpień 2002

Colin McRae Rally 3
wrzesień/październik 2002

PlayStation 2
colin mcrae rally 3
Codemasters

Tekken 4
wrzesień/październik 2002


PlayStation 2
TEKKEN 4
namco


ULTIMA
Gameboy Advance
Zapowiedzi
Kontakt
Twój koszyk
O nas
Jak zamawiać?
Regulamin
NOWOŚCI
PlayStation 2
PSX / PSone
Dreamcast
Nintendo
Gry
Akcesoria
PC
DVD
Inne
GAMEBOY ADVANCE
GAMEBOY COLOR
SZUKAJ
NEWSLETTER
Copyright ultima 2001

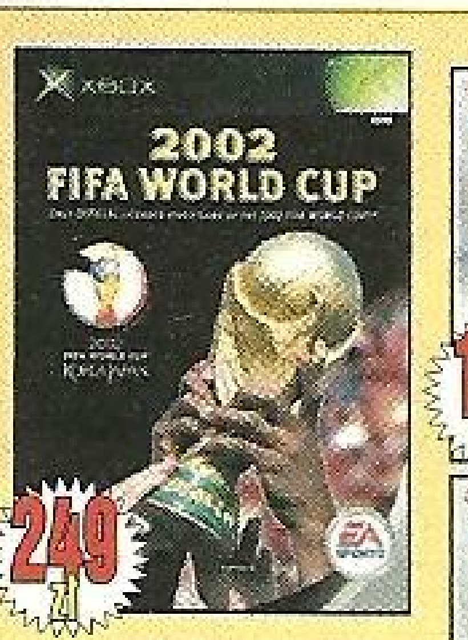
Odwiedź nas w Internecie!

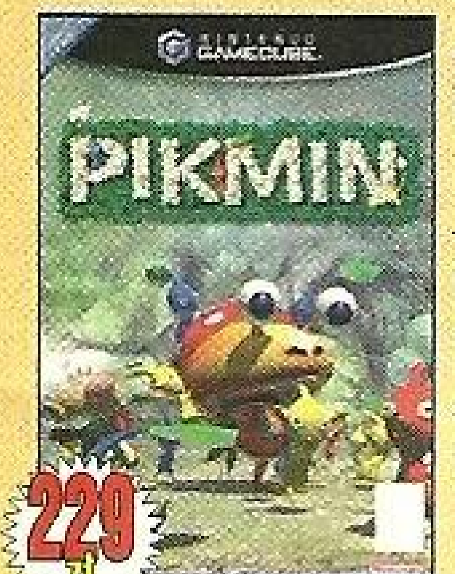
www.ultima.pl

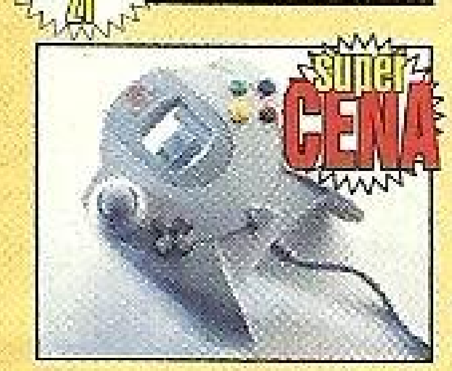
Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.

GAMECUBE
SPIDER-MAN
229 zł

XBOX
SPIDER-MAN
249 zł


XBOX
2002 FIFA WORLD CUP
249 zł


GAMECUBE
PIKMIN
229 zł



super CENA
109 zł

super CENA
449 zł

PHANTASY STAR ONLINE
199 zł

Joypad oryginalny	199
Pilot DVD Unlock	199

DREAMCAST

FUR FIGHTERS	199
HEAD HUNTER	199
JET SET RADIO	149
NBA 2K2	199
PHANTASY STAR ONLINE	149
PHANTASY STAR ONLINE 2.0	199
SHENMUE 2	199
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	199
VIRTUA TENNIS 2K2	199

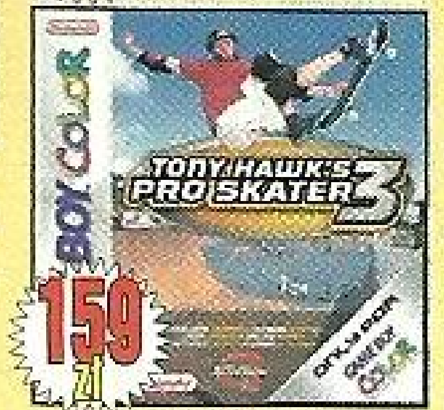
Akcesoria:

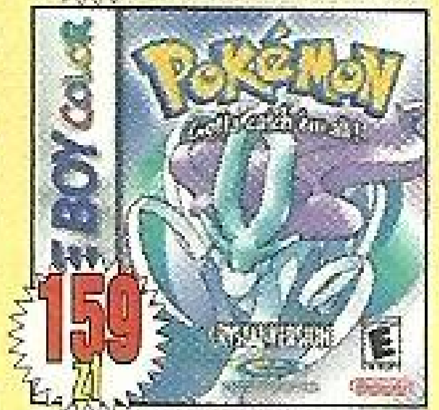
Konsola Dreamcast	449
Bio gun	99
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	109
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 4MB	99
Karta Pamięci oryginalna	109
Kierownica Interact (zawiera pedały)	199
Kierownica oryginalna	109
Klawiatura	69
Myszka	129
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	89
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	59

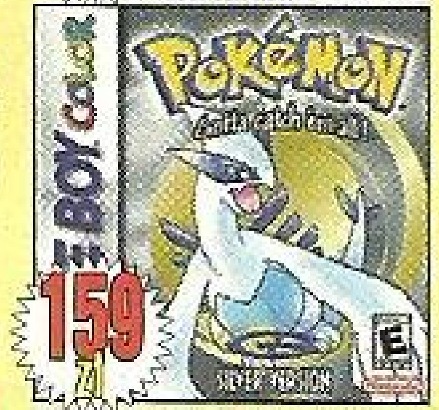
GAMEBOY COLOR

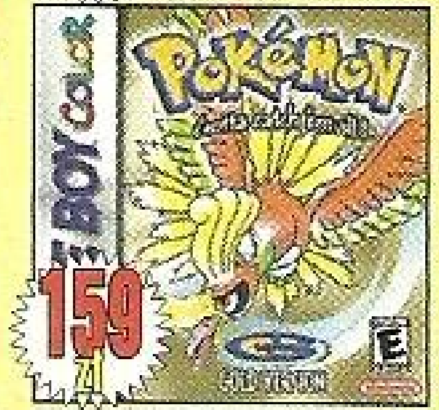
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
CANNON FODDER	149
CHICKEN RUN	149
DONKEY KONG COUNTRY	159
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
KSIĘGA DŻUNGLI	79
MARIO TENNIS	149
MEN IN BLACK	79
METAL GEAR SOLID	149
NHL 2000	99
PLANETA MAŁP	79
POKEMON GOLD	159
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	159
PURE RIDE	99
RAYMAN 2	159
READY TO RUMBLE	149
RESIDENT EVIL: GAIDEN	159
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149

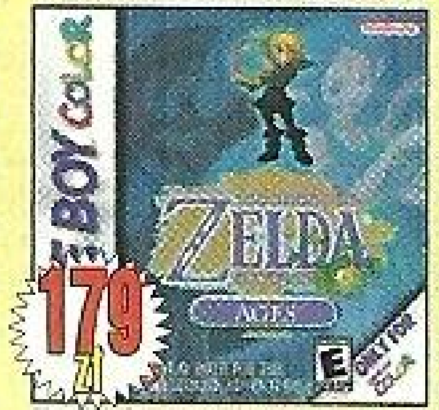
RAYMAN 2 FOREVER
GAME BOY COLOR
159 zł


TONY HAWK'S PRO SKATER 3
GAME BOY COLOR
159 zł


Pokémon
GAME BOY COLOR
159 zł


Pokémon
GAME BOY COLOR
159 zł


Pokémon
GAME BOY COLOR
159 zł


ZELDA
GAME BOY COLOR
179 zł

ZELDA
GAME BOY COLOR
179 zł

THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 3	159
TOY STORY RACER	79
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	99
TUROK RAGE WARS	149
VIP	79
WARIOLAND 2	149

Akcesoria:

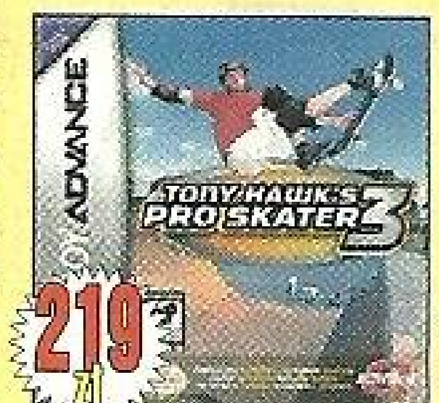
GAMEBOY COLOR	299
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
8 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
CASTLEVANIA	219
DAVID BACKHAM SOCCER	189
DONALD DUCK ADVANCE	219
DOOM	199
EARTHWORM JIM	169
F-ZERO	179
FINAL FIGHT	199
GT CHAMPIONSHIP	199
HARRY POTTER	199
INTERNATIONAL KARATE	199
JACKIE CHAN ADVENTURES	199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	199
MONTERS INC.	199
RAYMAN ADVANCE	219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER	219
SPIDERMAN	219
SPYRO	199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	219
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
WARIO LAND 4	179
X-MEN	199

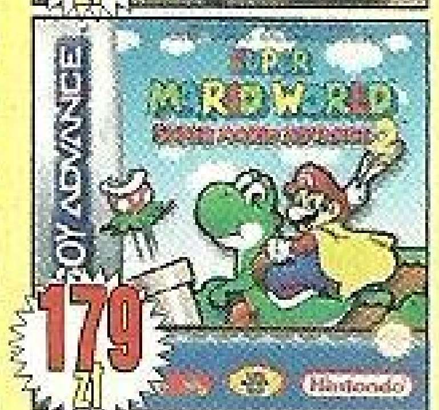
Akcesoria:

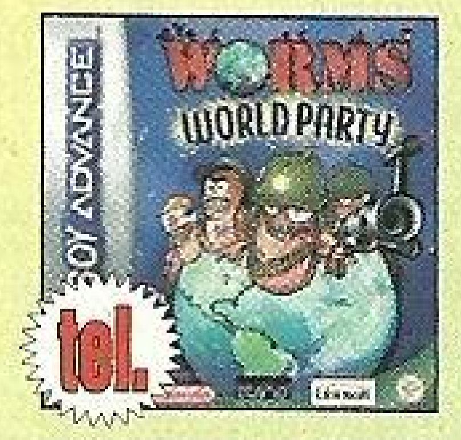
Konsola **GAMEBOY ADVANCE**	399
Lampka	24,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	29,90
Lupa extra-antyrefleksowa	49
Pokrowiec przezroczysty	29,90
Pudełka na gry (5 szt.)	29,90
Radio FM	37
Torba do paska Nintendo	29,90
Uchwyt	39,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zap. samochodowej	49,90


GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
219 zł

V-RALLY 3
229 zł

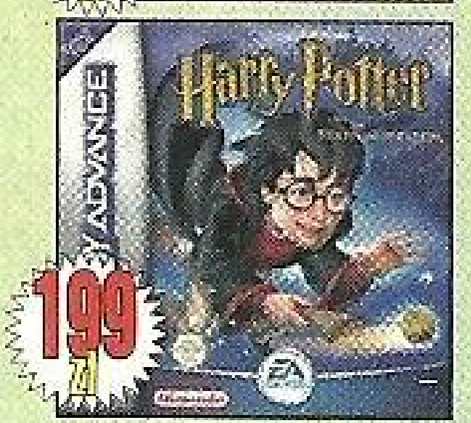
STAR WARS
super CENA
189 zł

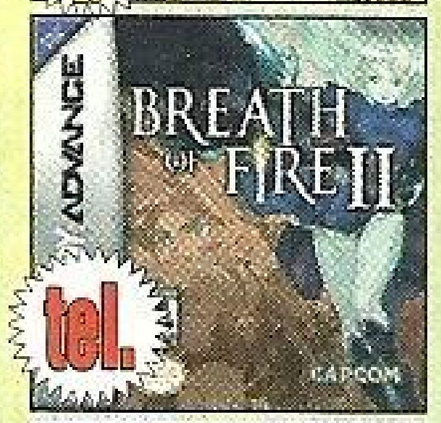

SUPER MARIO WORLD
179 zł

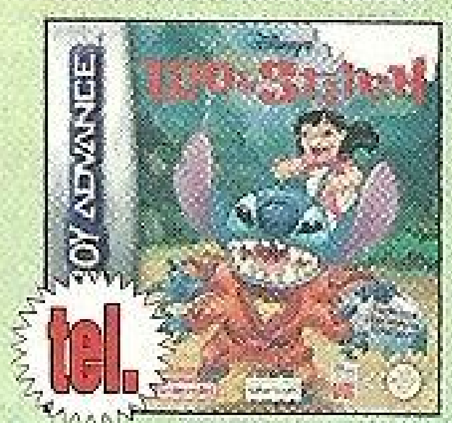

WORMS WORLD PARTY
tel.

GOLDEN SUN
179 zł

SONIC ADVANCE
199 zł


Harry Potter
199 zł


BREATH OF FIRE II
CAPCOM
tel.


Lilo & Stitch
tel.

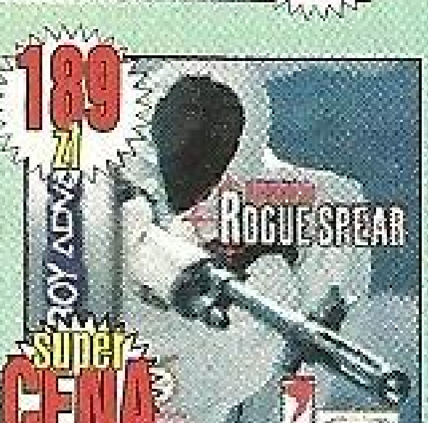
ECKS VS SEVER
199 zł

TEKKEN ADVANCE
199 zł

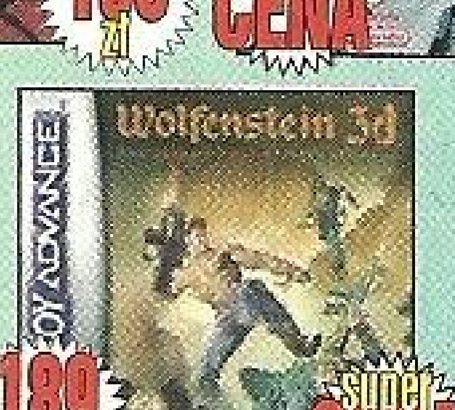
DUKE NUKEM ADVANCE
tel.

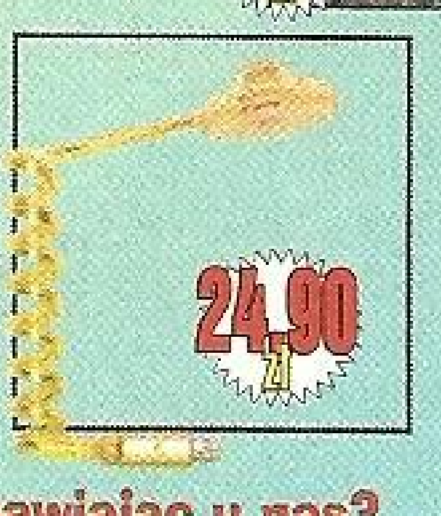
CRASH
189 zł

SPIDER-MAN
super CENA
189 zł


189 zł
ROGUE SPEAR
super CENA

ADVANCE WARS
179 zł


Wolfenstein 3d
189 zł
super CENA



19,90 zł
GB ADVANCE SCREEN SAVER

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszty wysyłki tylko 9 PLN.

NEO PLUS

nr 45 lipiec/sierpień
(07 i 08/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
lil' daddy & sista A

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Nelly - Nellyville, Stereolab - Sound Dust, Zion Train - Love Revolutionaries, Irma Chillout Caffe, Lauryn Hill - Unplugged
No i oczywiście Sophie Ellis-Baxter

Greetz:
Hej Jo i Alex! Jedziemy wreszcie na wakacje!
PeKa za niezły deal, Marceli za nagranie PeKa, AGie za pomoc w ciężkim momencie i wszyscy, którzy zasłużyli.

Witajcie!
Trzymacie w rękach podwójny numer wakacyjny – wracamy dopiero w połowie września. Wszystkim przyda się trochę odpoczynku od ślęczenia przed telewizorami. Zwłaszcza, że nowych gier w tym miesiącu jak na lekarstwo, a te, na które ostrzyliśmy sobie zęby momentami rozczarowują. Mowa oczywiście o Stuntmanie i Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva. Na szczęście V-Raly 3 nie zawiodło i znakomicie sprawdza się jako gra umiejscowiona pomiędzy symulatorem i zręcznościówką. Po prostu dobre wyścigi.
Mamy nadzieję, że przyda się Wam opis Final Fantasy X, jednej z najlepszych gier na PS2. To idealny zakup na wakacje dla osób, które pozostaną w domu. FFX doskonale sprawdzi się podczas długich, letnich nocy. Jest obszerna, ciekawa i przede wszystkim piękna. Prawdziwe dzieło sztuki.
Ja jednak wyjeżdżam na urlop nad polskie morze i zabieram ze sobą GameBoya Advance wraz z kilkoma grami. Jeśli chcecie przekonać się, jakie to będą pozycje, zajrzyjcie do małego rankingu na końcu pisma.

Załoga Neo Plus życzy wszystkim czytelnikom udanych, słonecznych i niezapomnianych wakacji. Wykorzystajcie je, bo niedługo przecież wrzesień, czyli szkoła i praca...

Gulash

PS: Jeśli kupiliście poprzedni numer Neo Plus za 9.99 zł bez płyty CD, zapraszamy do FAQ.

PS2: GameBoy Magazyn powróci również we wrześniu w nieco zmienionej i bardziej atrakcyjnej formie. Przedstawimy go Wam w kolejnym numerze.

The Getaway

Czy wiecie, że The Getaway początkowo było opracowywane jeszcze na stare PlayStatation? To chyba najdłużej kodowana gra w historii PlayStation 2! Na kilka miesięcy przed premierą udało nam się położyć łapki na grywalnej wersji. Oto nasze wnioski i masa nowych screenów!

str 24

Kingdom Hearts

Wszystko kręci się wokół Square - tak chyba można podsumować plakaty, okładki i główne tematy w Neo Plus w ciągu ostatniego półrocza. Po Final Fantasy X Square odeszło trochę od schematu poważnych erpegów i uderzyło zupełnie w inną stronę... Zeldy! Testowaliśmy kilkupoziomową wersję Kingdom Hearts!

str 28

Final Fantasy X

Największy opis w historii Neo Plus (oczywiście nie licząc Konsolowych Kompendiów) - pełne osiemnaście stron. Final Fantasy X rozbite na kawałki przez prawdziwego Finaloholika - Gangstę. Tabelki, sekrety, listy broni i przedmiotów... Można tak długo. Jeśli chcecie wycisnąć wszystkie soki z tej grzy - oto materiał dla Was.

str 66

menu

Transmission no. 45

Stuntman str 58

Najnowsza gra Reflections to nie Driver 3, ale Stuntman. NolSter sprawdza ją w akcji...

Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneve str 54

Marcellus zasiada za kierownicą prototypowych aut...

V-Rally 3 str 46

o.g twierdzi, że to najładniejsze wyścigi na PS2. Ale czy są równie miodne, jak ładne? Sprawdź w recenzji...

The Elder Scrolls: Morrowind str 63

Xbox w natarciu. Grabarz jest oczarowany tym erpegiem...

Freekstyle str 56

A Gulash wybrał motocross, wywalony w kosmos jak Mario Bros. I jest zach-wy-co-ny!

news

Kingdom Hearts 28
Resident Evil w kinach! 22
The Getaway 24

raport

E3 część 2 - pełne rozpiski wydawców 30

recenzje

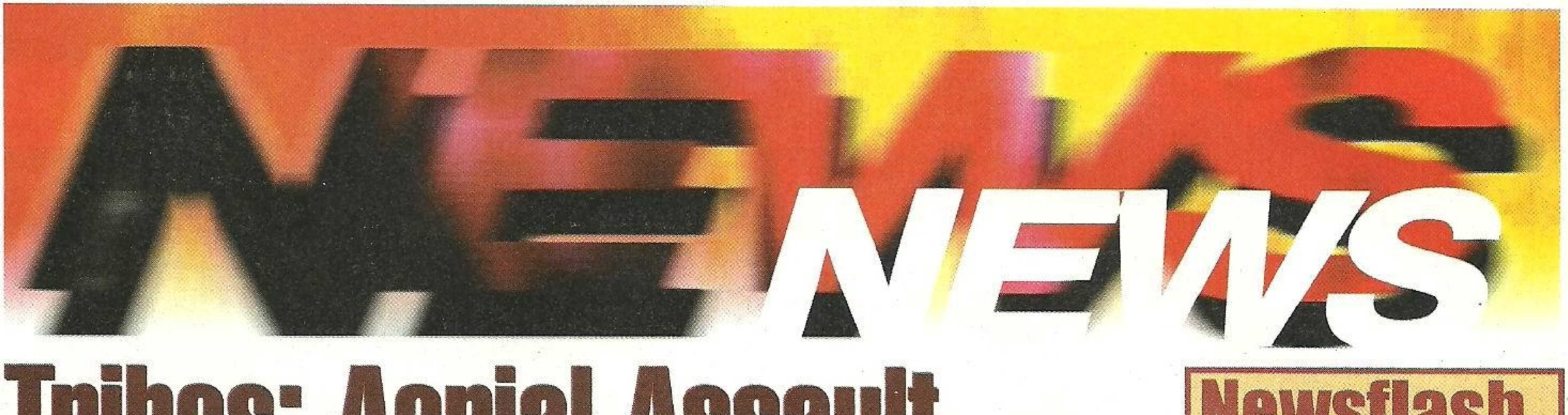
Arc The Lad Collection 61
Barbarian 40
Burnout 39
Championship Manager 01/02 39
Fireblade 44
Formula One Arcade 43
Freekstyle 56
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva 54
Lego Football Mania 41
Legion - The Legend Of Excalibur 62
Men In Black 2 - Alien Escape 36
Mike Tyson Heavyweight Boxing 48
Monster Jam - Max Destruction 39
MX Superfly 57
Nightcaster 60
Pryzm The Dark Unicorn 39
Romance of the Three Kingdoms VII 42
Sky Gunner 53
Stuart Little 2 43
Stuntman 58
Test Drive 38
The Elder Scrolls - Morrowind 63
Tour De France 41
UFC Tapout 45
V-Rally 3 46

help!

Final Fantasy X Megaporadnik na 18 stron! 66

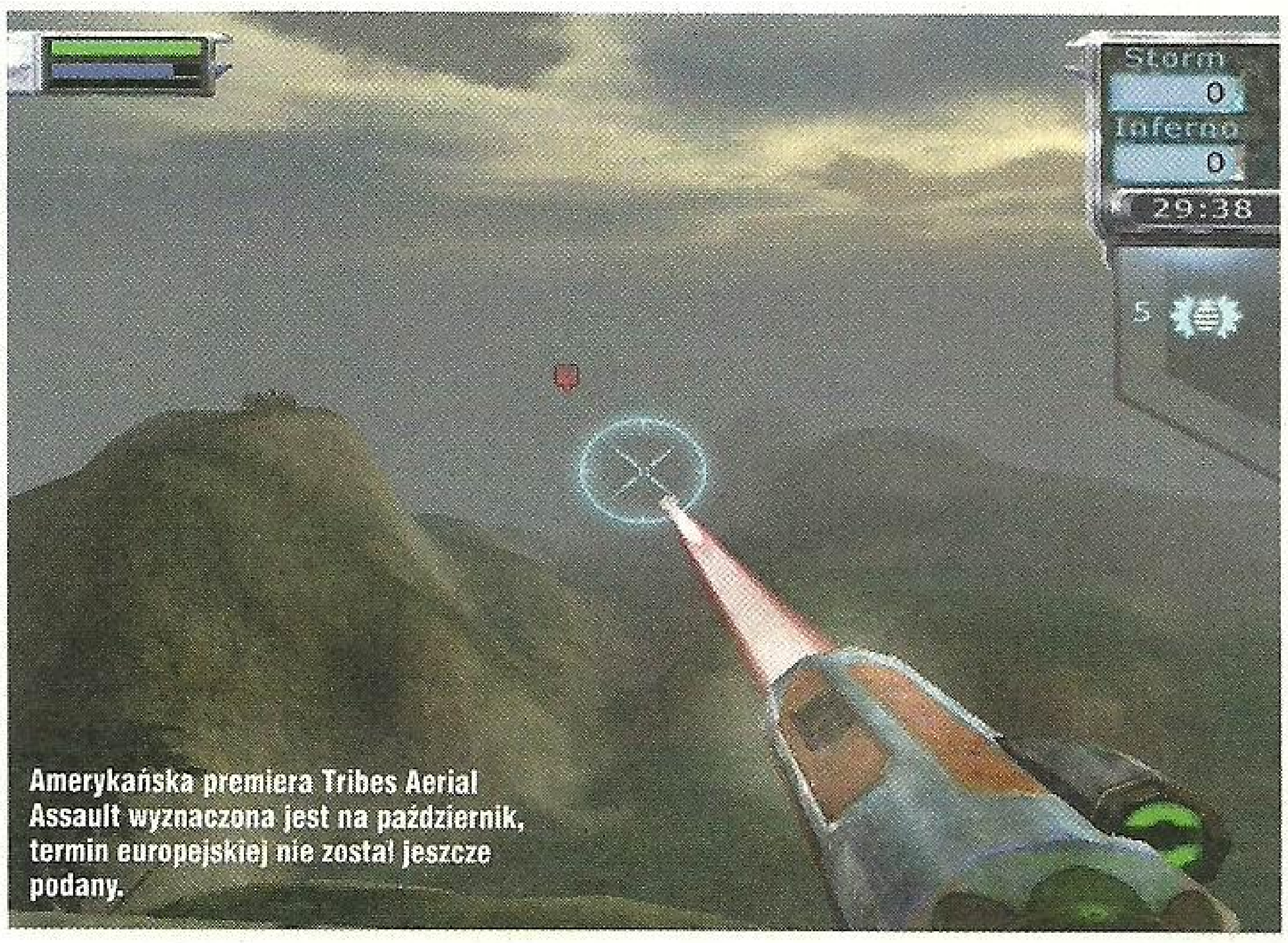
redakcja

ARCADIA 92
ARCHIWALIA 93
COOL STUFF 98
FAQ 95
FIGHT CLUB 84
GALERIA 97
KONKURS RE 37
KONKURS niespodzianka 83
NEON 72
POCKET 64
STARA SZKOŁA 89
TIPS & TRICKS 65



Tribes: Aerial Assault

PS2 Zespołowa gra sieciowa skonwertowana z Peceta...



Amerykańska premiera Tribes Aerial Assault wyznaczona jest na październik, termin europejskiej nie został jeszcze podany.

Oto kolejna gra FPP na PlayStation 2, która zapowiada się bardzo obiecująco. Choć z jej wszystkich możliwości gracze w naszym kraju nie będą mogli prawdopodobnie skorzystać. Dlaczego? Ponieważ Tribes będzie jedną z pierwszych gier na PS2, które wykorzystują możliwości grania w sieci. Na całe szczęście producent, czyli Sierra zapowiada także solidny tryb przeznaczony dla pojedynczego gracza, oraz możliwość zmierzenia się z inteligentnymi botami, udającymi „żywych" graczy.

Oryginalnie Tribes pojawiło się na PC i było pierwszą strzelanką FPP przeznaczoną tylko do gry w sieci. Jego oryginalność polegała na tym, że gracz nie był samodzielnym mścicielem – bohaterem, a członkiem zespołu i musiał współpracować z innymi, jeżeli chciał osiągnąć cel. Tribes Aerial Assault nie będzie dokładną kopią pecetowej wersji gry. Został przystosowany do możliwości PS2 i wymagań graczy konsolowych, ale konieczność współpracy z innymi uczestnikami zabawy nadal będzie wymagana. Jak sama nazwa wskazuje, Tribes Aerial Assault ma coś wspólnego z lataniem. I rzeczywiście, każdy żołnierz jest wyposażony w jet-pack i może sobie na nim polatać i postrzelać do uziemionych przeciwników. Znajdzie się też kilka pojazdów, którymi można będzie pokierować (w takim wypadku kamera pokaże widok zza maszyny). Silnik Tribes radzi sobie całkiem nieźle – widoczność jest znakomita, a plansze bardzo duże. Trochę gorzej jest z liczbą szczegółów, a czasami z płynnością grafiki, ale coś za coś. Zresztą liczymy, że programiści jeszcze trochę zoptymalizują kod.

Micro Machines

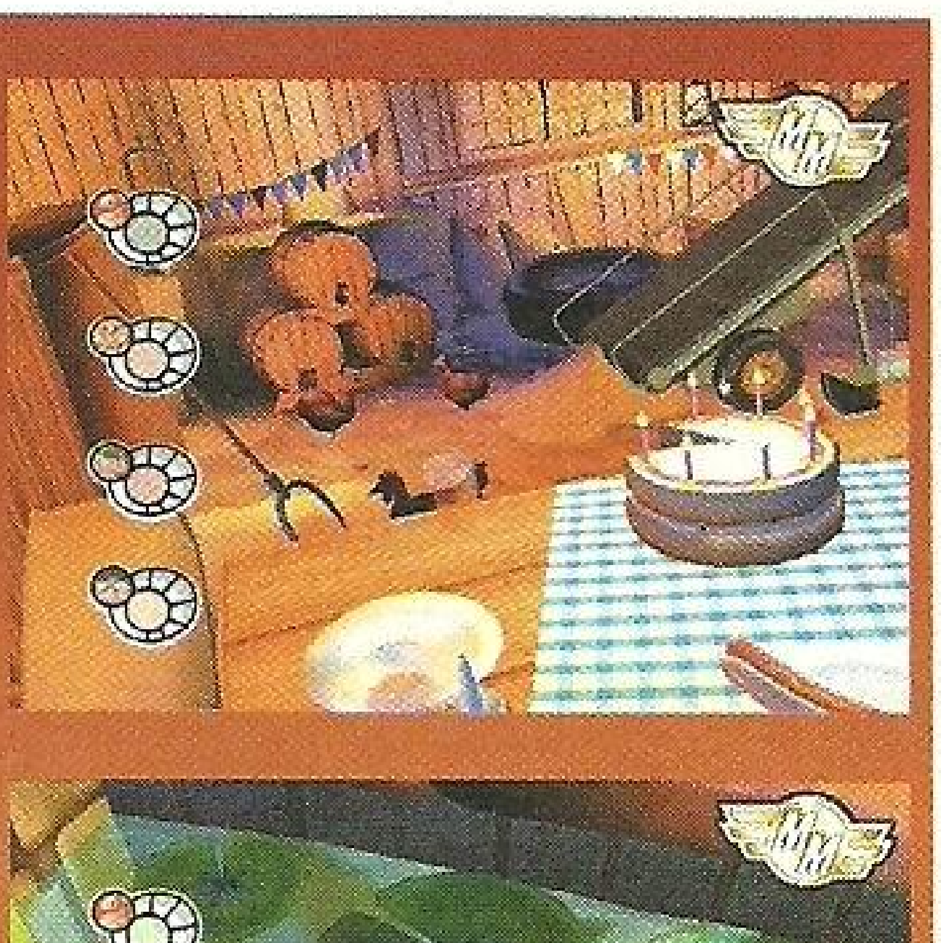
PS2, Xbox Back to the old school...

Mikromaszynki to kultowa seria, znana większości użytkowników PSX'a, a także wielu innych platform. Pojawienie się jej kolejnego wcielenia było tylko kwestią czasu.

Wydawcą i producentem nie jest już jednak Codemasters, ale Infogrames. Czy to dobrze, czy źle - przekonamy się w okolicy gwiazdki. Ale jesteśmy dobrej myśli.

Jednak na razie niewiele wiadomo o tym ile będzie poziomów czy tras, oraz jakie nowe pojazdy zostaną oddane nam do użytku. Oczywiście twórcy zapowiadają, że zabawy będzie więcej niż kiedykolwiek i że nic nie uchroni nas przed uzależnieniem od malutkich pojazdów. Z obrazków można wywnioskować, że dostaniemy następujące poziomy – rolniczy, gangsterski, kosmiczny i dżunglę. Nie wiadomo czy będą jakieś inne plansze. Pojazdów będzie mnóstwo i nie tylko takich, co mają kółeczka. Pojawią się choćby motorówki, a kto wie może i coś innego.

Największą zabawą w Mikromaszynkach było zawsze ściganie się z kumplami w trybie multiplayer. Kolejna część również ma opierać się głównie na zabawie w gronie znajomych. Na obu konsolach maksymalnie czterech graczy zasiądzie przed ekranem. Czekamy – małe maszynki zawsze dawały dużo radochy.



Newsflash

- Sony i Namco szykują dla młodszych graczy party-game, w której bohaterowie z serii Klonoa będą grali w siatkówkę plażową. Nie taką zwykłą oczywiście, bo nie zabraknie specjalnych ataków i tym podobnych umilających zabawę dodatków. Klonoa Beach Volleyball nie wygląda oczywiście rewelacyjnie, ale reputacja Sony i Namco gwarantuje, że produkt będzie przynajmniej solidny. Sterowanie ma być dostosowane do małych dziecięcych rączek, a jednocześnie bawić się będzie mogło czterech brzdąców. Klonoa Beach Volleyball zagości na szaraku jesienią tego roku.

- Namco rozpoczęło prace nad najnowszą częścią swej erpegowej sagi Tales Of Destiny na PS2. Jak podają źródła, gra jest gotowa dopiero w trzydziestu procentach, ale ma się ukazać jeszcze w tym roku. Akcja przeniesie nas w osiemnaście lat po zakończeniu Tales Of Destiny.

- Konami przenosi naszą ukochaną piłeczkę na automaty! Tak jest - w Japonii niebawem będzie można zagrać w salonie w zmodyfikowaną wersję Winning Eleven. Z innych piłkarskich wieści - również Konami pracuje ostro nad adaptacją Kapitana Tsubasy na GameCube. Będą specjale i inne power-shuto. Ostro!

- Zachęcone powodzeniem Resident Evil inne studia wzięły się za ekranizację gier-horrorów. The House Of The Dead jest właśnie kręcony...

- Square na kilka dni zamknęło japońskie serwery Final Fantasy XI z powodu licznych oszustw i spekulacji, których dopuszczali się gracze. Spekulowali na przedmiotach, by wyłudzić jak najwięcej pieniędzy (growych) od innych uczestników zabawy. Mamy wrażenie, że japończyków to musi strasznie bawić.

- Milczące od dłuższego czasu Taito lada dzień wyda w Japonii trzy gry na PS2: Battle Gear 3 (wyścigi samochodowe), Energy Airforce (yep, symulator-strzelanina z samolotami) oraz shooter Combat Queen. Prędzej czy później te gry dotrą i do Europy.

- Do japońskich salonów gier trafiła właśnie gra pod tytułem Soul Calibur 2. Chlip, chlip...

NINTENDO
GAMECUBE™

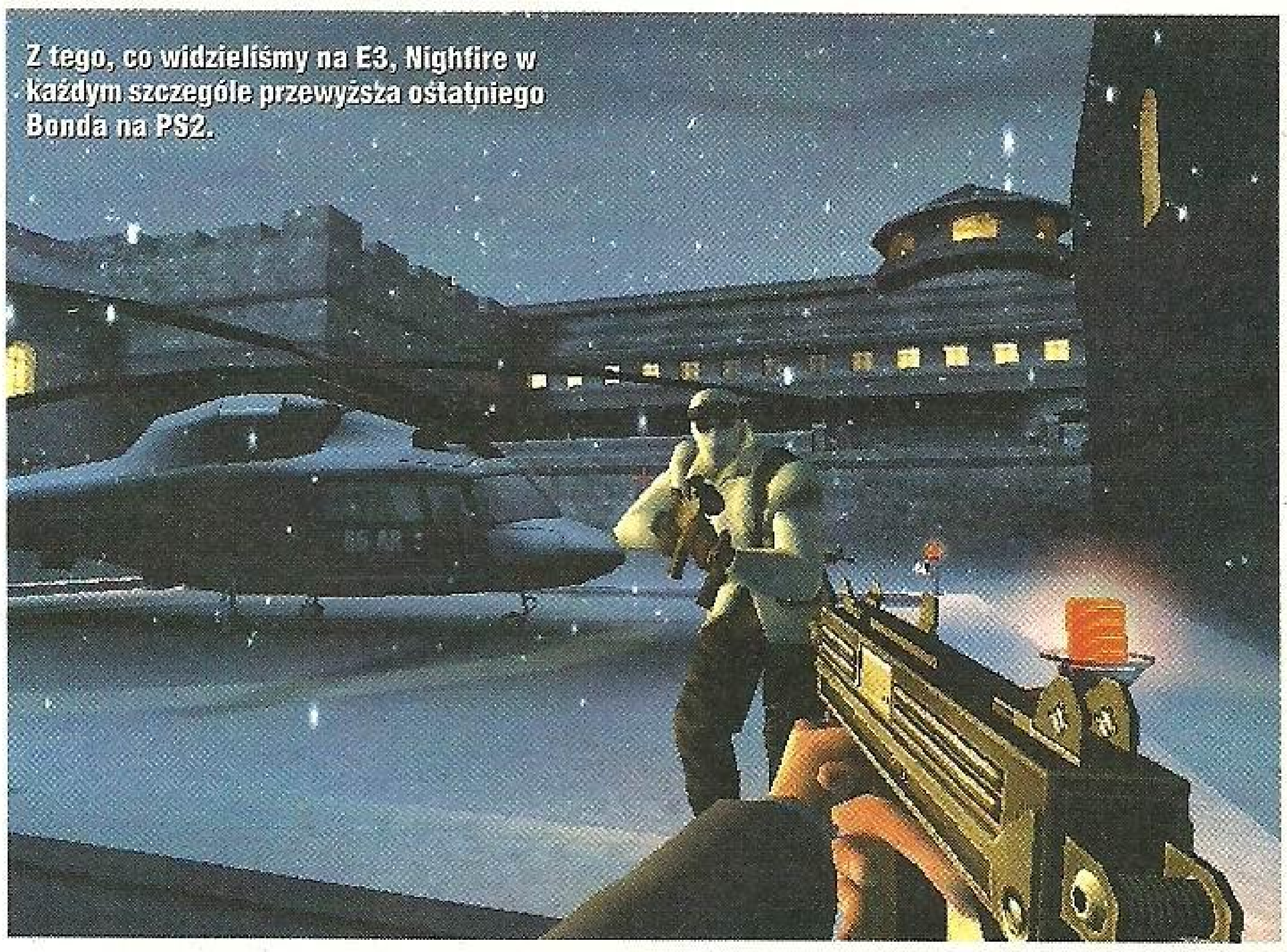
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Życie to gra.

Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

James Bond 007: Nightfire

PS2, Xbox, GCN Wstrząśnięte, ale nigdy nie zmieszane



Z tego, co widzieliśmy na E3, Nighfire w każdym szczególe przewyższa ostatniego Bonda na PS2.

Electronic Arts szykuje kolejną grę z Bondem, mhmm... Jamesem Bondem. Po Agent Under Fire dostaniemy NightFire. Gra ukaże się na wszystkich platformach next-gen jesienią tego roku, mniej więcej w okolicy premiery nowego filmu z Jamesem pod tytułem: „Die Another Day".

James Bond 007: NightFire według producentów ma być „growym" podsumowaniem czterdziestoletniej obecności Jamesa Bonda na srebrnym ekranie. Inaczej mówiąc – znajdziemy tu motywy, postacie i pomysły zaczerpnięte z wielu filmów. Będzie zamczysko w Alpach, sekretna baza na dnie oceanu, orbitalna stacja kosmiczna (kompletny brak grawitacji, James będzie lewitował!) oraz wiele innych poziomów. Na razie nie wiadomo jeszcze ile, ale EA wspomniało coś o piętnastu. Nie zabraknie także trybu multiplayer.

Na pierwszy rzut oka gra jest dużo lepsza, bardziej rozbudowana i „głęboka" niż Agent Under Fire. O ile większość wydarzeń przedstawiana jest z perspektywy pierwszej osoby, to czasami kamera pokazuje nam akcję z trzeciej osoby. Dzieje się tak, gdy musimy zrobić coś wymagającego dokładności - na przykład przespacerować się po wąskiej ścieżce nad przepaścią. NightFire wygląda naprawdę świetnie, to jedna z ładniejszych pozycji fpp'epów na konsolach. Płynna, szczegółowa grafika, duża widoczność. Efekty świetlne, dym, mgła, ogień – wszystko dynamicznie liczone i pozostające bez wpływu na płynność grafiki. Jak na razie NightFire najlepiej prezentuje się na Xboxie i GameCubie, ale wersja na PS2 nie wygląda wcale dużo gorzej.

Jak zwykle w Bondach będzie mnóstwo broni i jeszcze więcej rozmaitych gadżetów. A także okazja do pojeżdżenia Aston Martinem V12, popływania batyskafem, latania mini-samolotem, a i przejażdżka skuterem śnieżnym też może być fajna. NightFire ma wielką szansę być najlepszą grą z Jamesem Bondem od czasów Goldeneye na N64, a może nawet lepszą. Przekonamy się o tym jesienią.

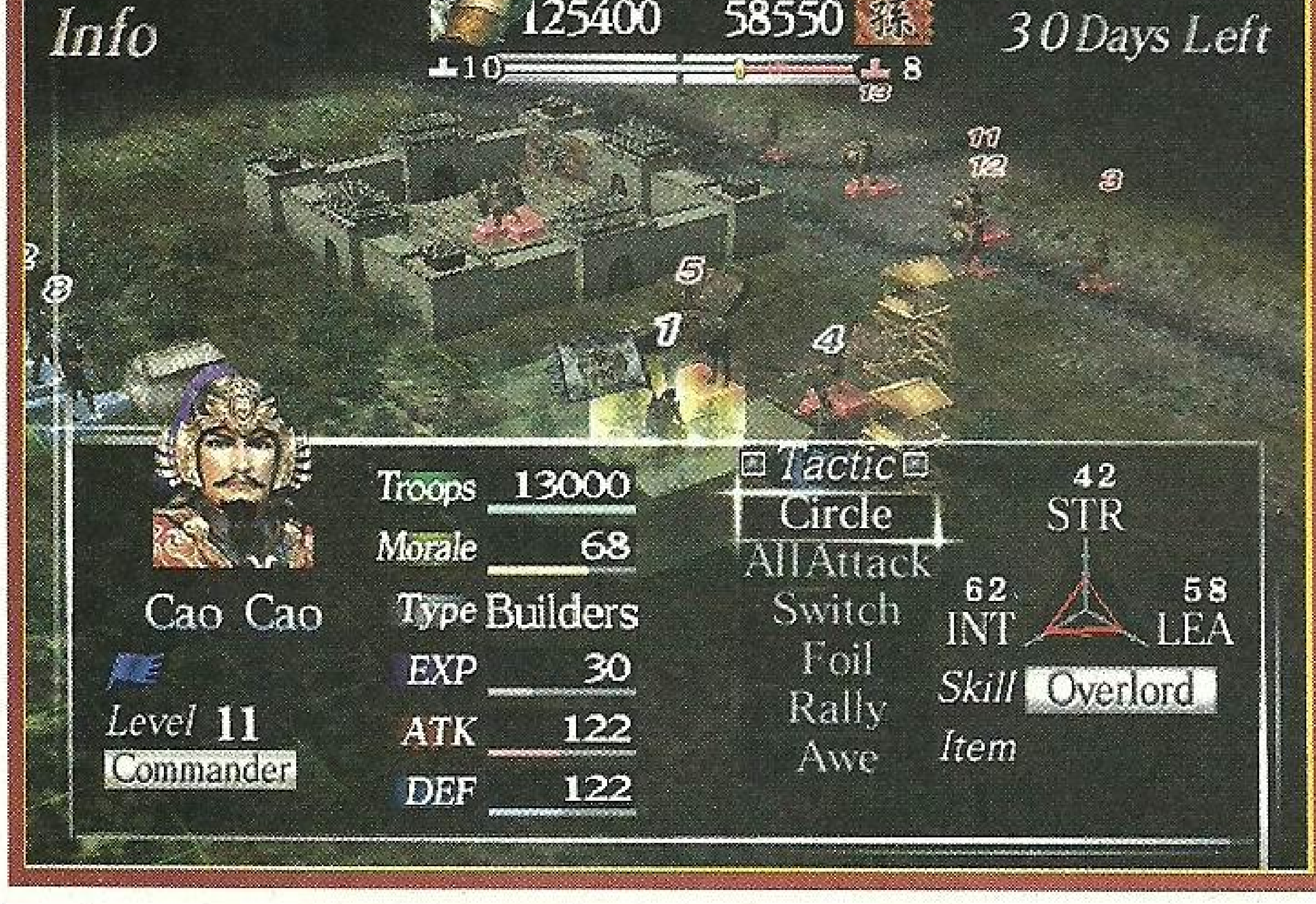
Dynasty Tactics

PS2 Taktyczny erpeg autorów świetnej serii Kessen

Koei wydaje przeważnie ciekawe i dobre tytuły. Wszystkie osadzone w przebogatej historii i mitologii Chin. Na PS2 ukazały się już Dynasty Warriors 2 i dwie części Kessen. Teraz przyszedł czas na przeniesienie radosnej młócki z Dynasty Warriors w bardziej taktyczny wymiar. Ale Koei wcale nie ma zamiaru się powtarzać. Dynasty Tactics nie będzie podobne do Kessena (nad którego trzecią częścią Koei już pracuje, podobnie jak nad kolejną częścią Dynasty Warriors). Podtytuł Tactics przynosi na myśl jedną wspaniałą grę – Final Fantasy Tactics. I całkiem słusznie, bo nie będzie tu epickich bitew takich jak w Kessenie, a raczej małe starcia kilkuosobowych grup bohaterów. Ale tym razem w pełnym 3D. Super! Wchodzimy w to!

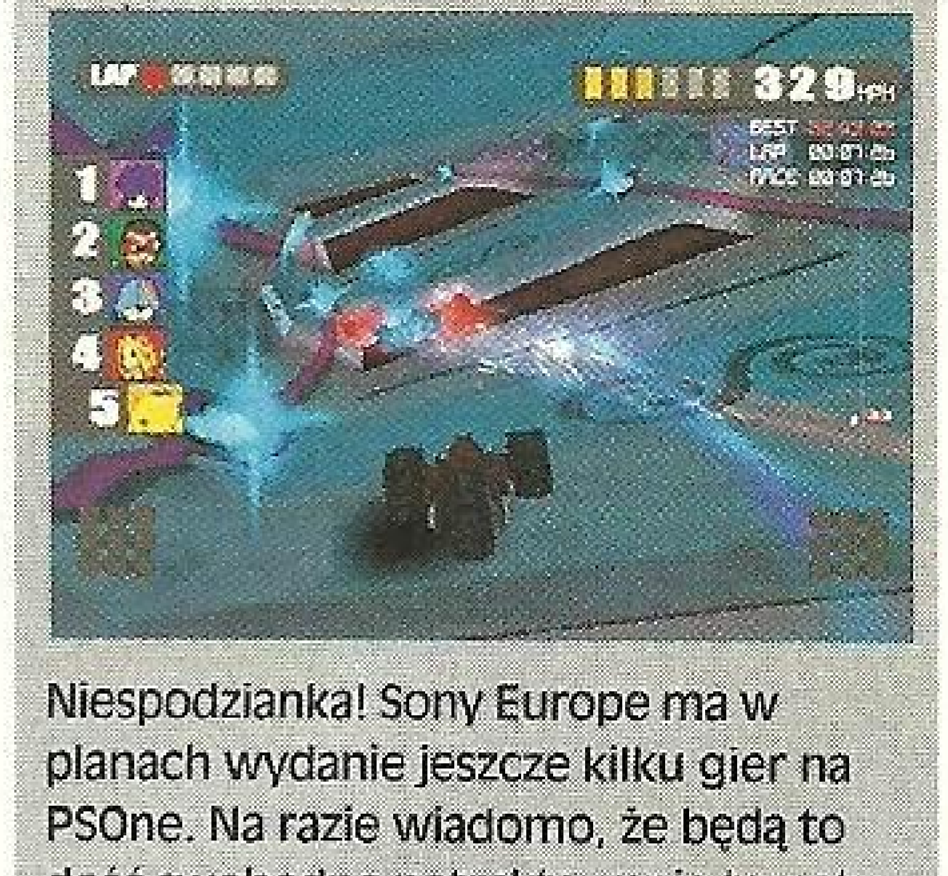
Mamy nadzieję, że to wypali, bo zapowiada się słodko. Na obrazkach wygląda to świetnie i oby tak było w grze. Akcja pokazana jest w ujęciu izometrycznym, ale z pewnością będzie można obracać kamerę i wybrać sobie jak najlepszy widok. Obiekty, które zasłaniają nasze oddziały stają się przezroczyste. Wygląda to bardziej realnie niż walka zdeformowanymi karzełkami w FF: Tactics (bez urazy, taka jest prawda) i jest dużo ładniejsze i przyjemniejsze dla oka. Jeżeli końcowy efekt będzie miał choć połowę tego miodu co FF: Tactics, to miesiąc z życia będzie wyjęty jak nic. Przerywniki filmowe takie jak w Kessenie będą popychały akcję do przodu, a w czasie walki będzie wiele animacji przedstawiających różne ataki. Naprawdę podoba nam się ten pomysł. A tak na marginesie: nowy FF Tactics też by się przydał. Tylko co na to Square?

Kiedy? Na szczęście już całkiem niedługo – wrzesień lub październik. To dobrze, bo głód rośnie.



Firebugs

PSX Futuracer



Niespodzianka! Sony Europe ma w planach wydanie jeszcze kilku gier na PSOne. Na razie wiadomo, że będą to dość swobodne potraktowanie tematu wyścigów. Fire Bugs to future racer i pierwsze skojarzenie przynosi na myśl Rollcage – będzie można jeździć po ścianach i sufitach, jeżeli uznamy, że na podłożu jest zbyt ciasno. Prędkości mają dochodzić do 400 kilometrów na godzinę. Jak w każdym future racerze, tak i w Fire Bugs będziemy mieli dostęp do szerokiego arsenału standardowego uzbrojenia: rakiety, laser, karabiny maszynowe, tarcze ochronne i tym podobne.

Trasy rozmieszczone będą w pięciu lokacjach: The Archepelago (starożytna cywilizacja), Droid Garden (cmentarzysko robotów), Sky Dunes to pustynia, a Sky Port – futurystyczna wizja utopijnego miasta. Ostatnia lokacja to Cloud City, ale nie to znane z Gwiezdnych Wojen.

Oprócz normalnych trybów gry, takich jak wyścig, jazda od punktu do punktu czy liga, będzie też możliwość zabawy w dwie osoby.

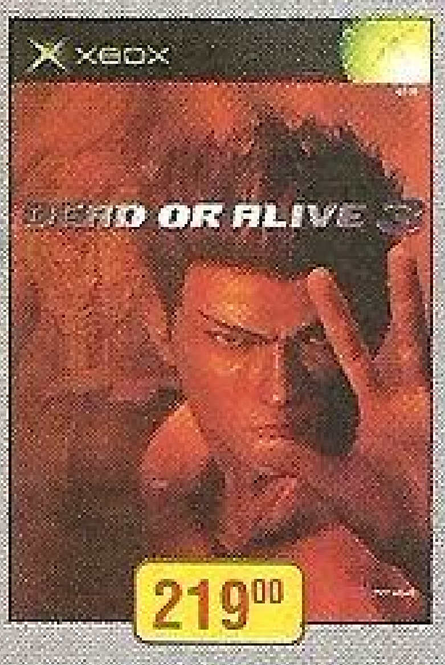
PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

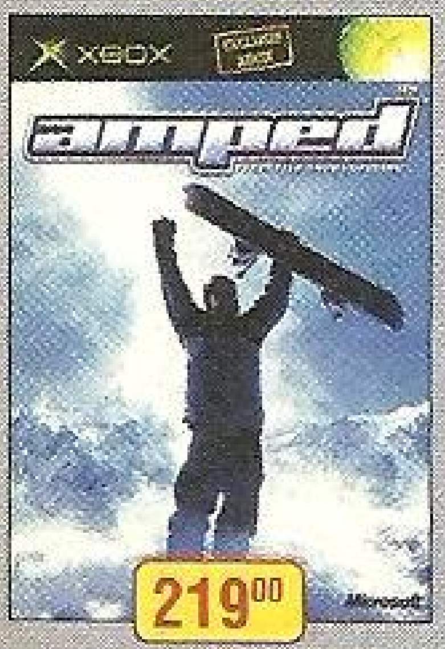
*DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

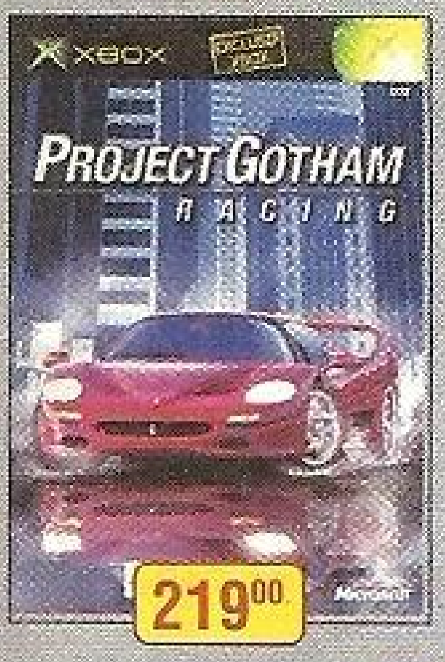
RENOMA

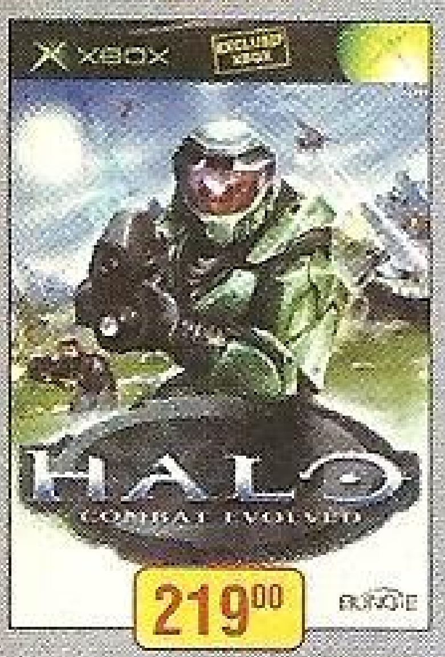
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

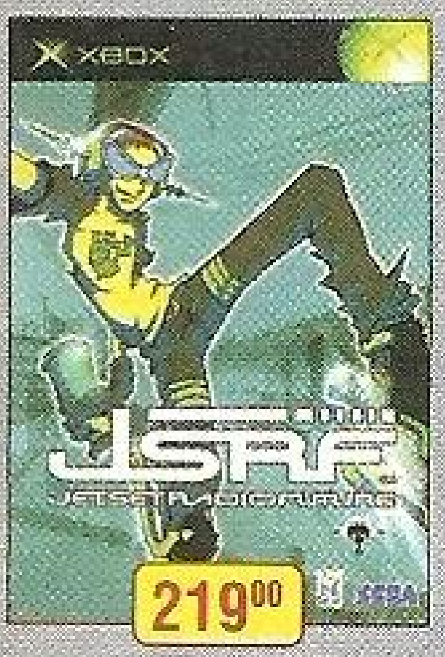
159^{00}
159^{00}
159^{00}











N 64

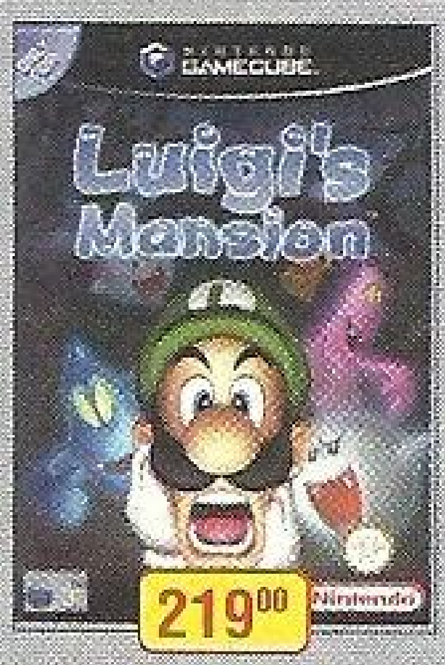
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	189,-
JOYPAD	129,-	79,-
KARTA PAMIĘCI	79,-	59,-
RUMBLE PACK	69,-	49,-
EXPENSION PACK	129,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	159,-	99,-
AIRBORDER	149,-	59,-
BANJO-KAZOOIE	199,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	179,-
BEETLE ADVENTURE RACING	199,-	129,-
COMMAND&CONQUER 3D	159,-	119,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	259,-	199,-
CRUSIN WORLD	159,-	99,-
DIDDY KONG RACING	159,-	99,-
DONKEY KONG 64	199,-	129,-
DOOM 64	149,-	79,-
DUKE NUKEM 2	199,-	149,-
EPISOD I RACER	149,-	99,-
EXTREME G	149,-	99,-
F ZERO X	149,-	99,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GOLDEN EYE	149,-	99,-
GOLDEN EYE 2	259,-	199,-
HEXEN	149,-	99,-
ISS 98	149,-	99,-
MARIO 64	149,-	69,-
MARIO GOLF	149,-	99,-
MARIO PARTY 2	149,-	99,-
MARIO PARTY	149,-	99,-
MARIO TENNIS	149,-	99,-
MISSION IMPOSSIBLE	149,-	99,-
MORTAL KOMBAT 4	149,-	99,-
NBA CURTSIDE	149,-	99,-
NBA JAM 99	149,-	99,-
PERFECT DARK	199,-	149,-
POKEMON SNAP	149,-	99,-
POKEMON STADIUM	149,-	99,-
QUAKE 2	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 64	149,-	99,-
ROGUE SQADRON	149,-	99,-
RR64	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SUPER SMASH BROS.	149,-	99,-
TUROK 1	149,-	99,-
TUROK 2	149,-	99,-
TUROK 3	249,-	179,-
TUROK RAGS WARS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	149,-	99,-
ZELDA	149,-	99,-
ZELDA 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

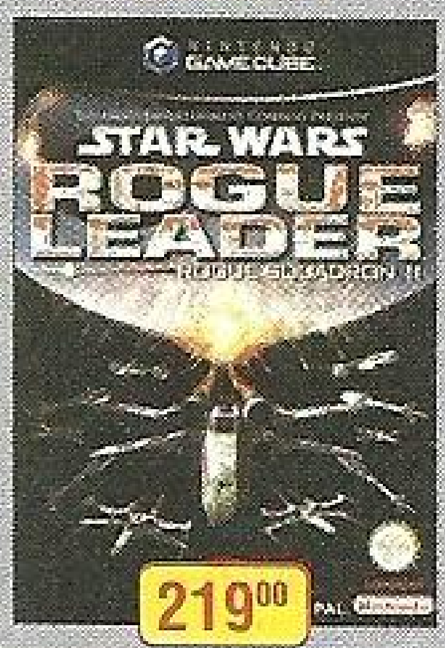
X-BOX

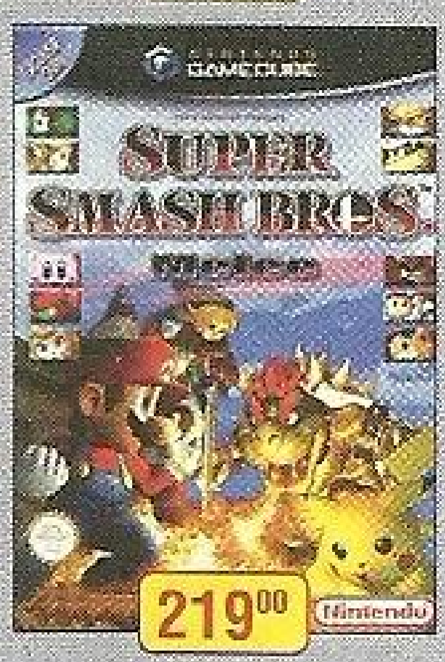
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
AMPED	219,-	189,-
BLOOD WAKE	219,-	189,-
CRAZY TAXI 3	219,-	189,-
DARK SUMMIT	219,-	189,-
DEAD OR ALIVE 3	219,-	189,-
FUZION FRENZY	219,-	189,-
HALO	219,-	189,-
JET SET RADIO	219,-	189,-
MAX PAYNE	219,-	189,-
NBA 2002	219,-	189,-
NHL 2002	219,-	189,-
ONIMUSHA	219,-	189,-
PROJECT GOTHAM	219,-	189,-
RALLY SPORT CHALL.	219,-	189,-
TONY 3	219,-	189,-
TRANSWORLD SURF	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

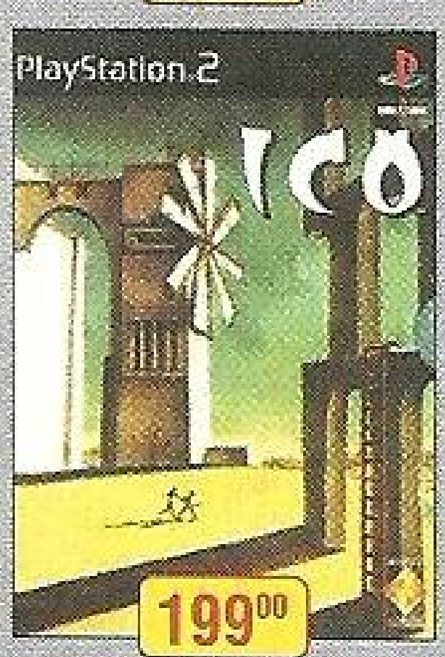
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	219,-	189,-
MARIO	219,-	189,-
STAR WARS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.







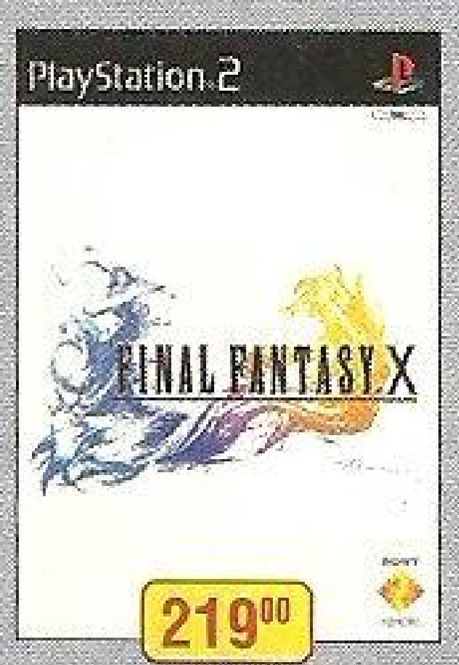


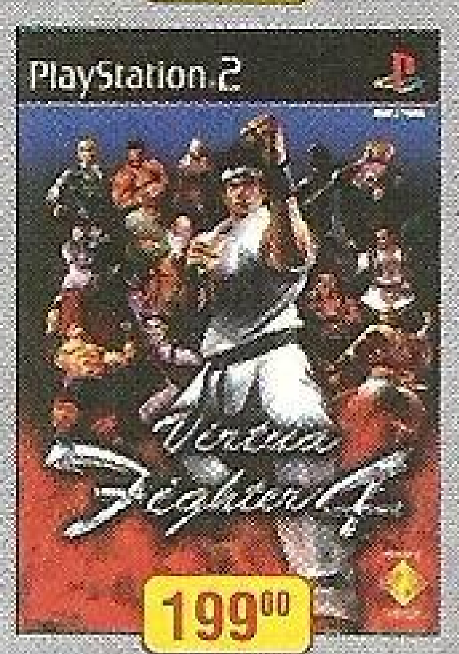
PSX

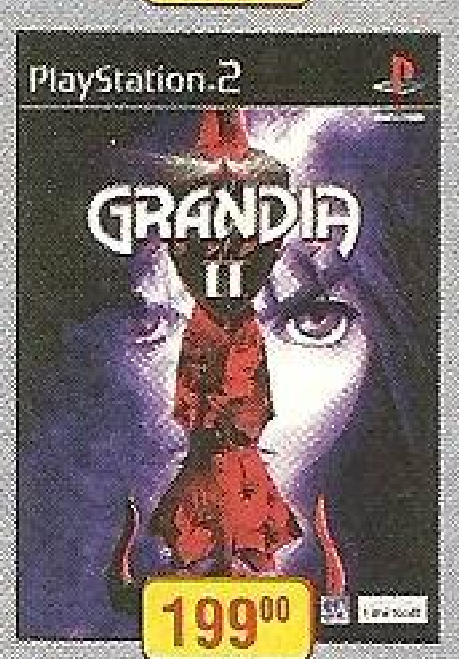
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	369,-	299,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COLIN MCRAE 2	99,-	89,-
COLONY WARS RED SUN	99,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	109,-	89,-
CRASH BASH	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DIE HARD TRILOGY 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FIFA 2001	109,-	89,-
FINAL FANTASY 7	109,-	89,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GOLDEN EYE 2	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
GTA	109,-	89,-
GTA 2	109,-	89,-
ISS EVOLUTION	109,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	149,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	109,-	89,-
MEDAL OF HONOR 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RAYMAN 2	109,-	89,-
RESIDENT EVIL 3	199,-	129,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
ROLLCAGE 2	109,-	89,-
SILENT HILL	199,-	129,-
SPIDER-MAN	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SUIKODEN 2	109,-	89,-
SYPHON FILTER	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TEKKEN 3	109,-	89,-
TENCHU 1	109,-	89,-
TENCHU 2	149,-	119,-
TOMB RAIDER 3	109,-	89,-
TOMB RAIDER 4	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

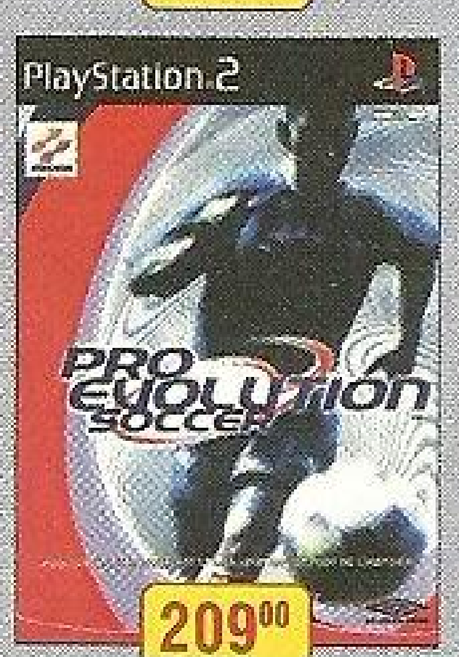
SEGA DC

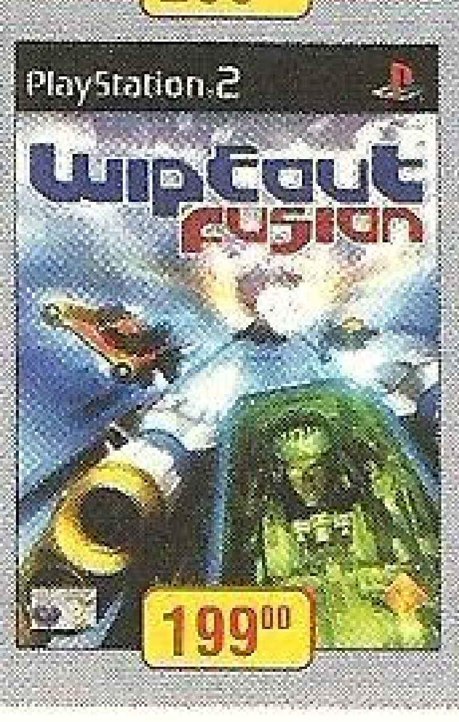
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	449,-	329,-
JOYPAD ORG.	129,-	89,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	89,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	149,-	99,-
DRAGONS BLOOD	149,-	99,-
FANTASY STAR ON LINE	149,-	99,-
FERRARI 355	149,-	99,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	149,-	99,-
JET SET RADIO	149,-	99,-
MARVEL VS CAPCOM 2	149,-	99,-
MDK 2	149,-	99,-
MERTOPOLIS RACER	149,-	99,-
NBA 2000	149,-	99,-
NIGHTMARE CREATURES 2	149,-	99,-
QUAKE 3	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RED DOG	149,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	149,-	99,-
SEGA GT	149,-	99,-
SEGA RALLY 2	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SHENMUE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE 2	149,-	99,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	149,-	99,-
SPIRIT OF SPEED 1937	149,-	99,-
STAR WARS RACER	149,-	99,-
TOY RACER	149,-	99,-
ULTIMATE FIGHTING	149,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 3	149,-	99,-
VIRTUA STRIKER2	149,-	99,-
VIRTUA TENNIS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	149,-	99,-
INNE	tel.	tel.











PS 2

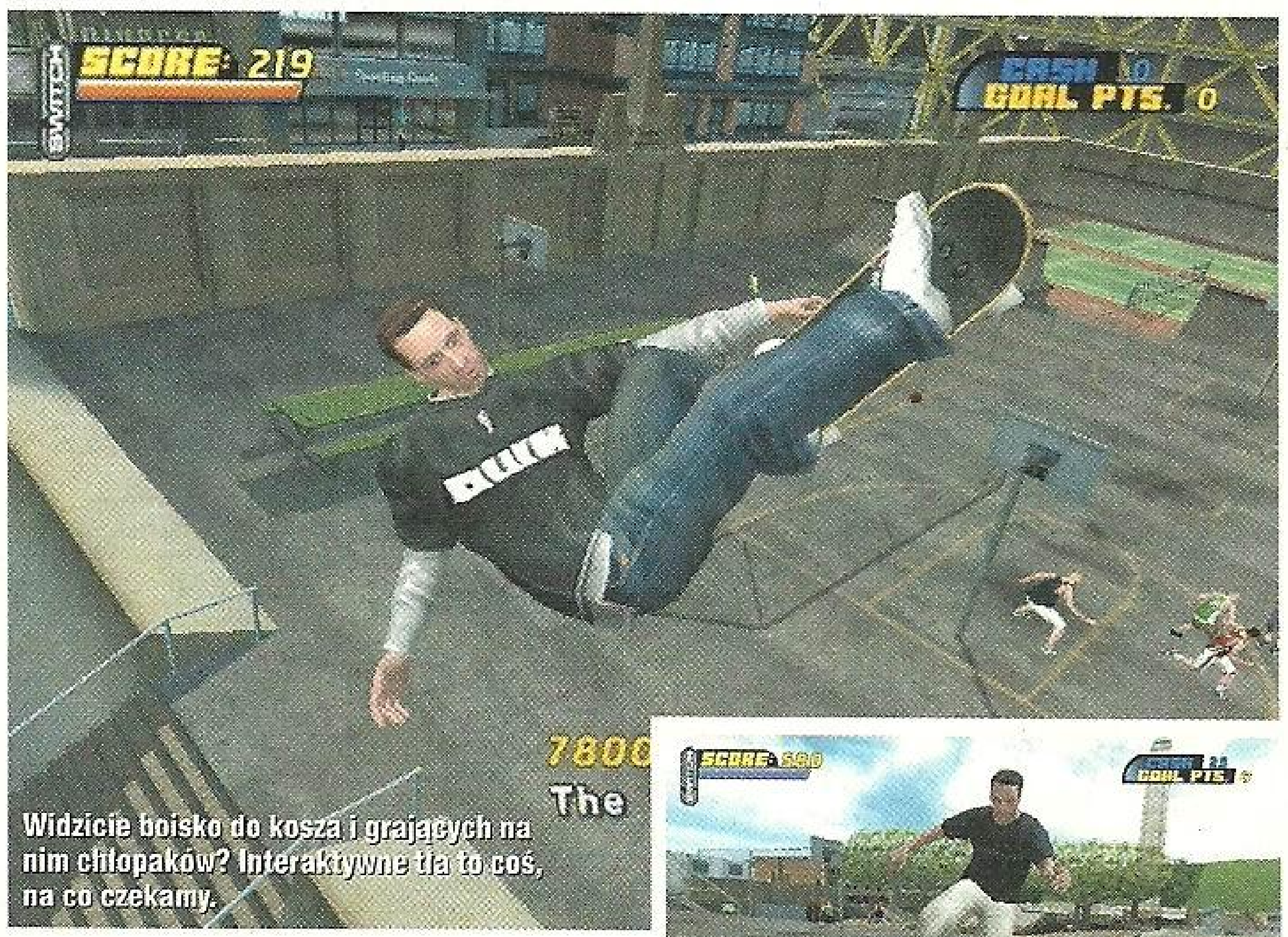
	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	159,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	159,-	99,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KESSEN	199,-	129,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	199,-	169,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MGS2	219,-	179,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
QUAKE 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-
THEME PARK	199,-	129,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UNREAL	199,-	129,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Tony Hawk's Pro Skater 4

PS2, PSX, Xbox, GCN Nigdy nie zdejmuj swoich Vansów

SCORE 0
GOAL PTS.
628 X 1
Skitchin



Widzicie boisko do kosza i grających na nim chłopaków? Interaktywne tła to coś, na co czekamy.

Który z Was, maniaków deskorolki, nie czeka na czwartą odsłonę tego arcydzieła w każdym calu? Są jacyś? Nie widzę. Zapewne macie wielkie oczekiwania i wcale nie mniejsze obawy. Zastanawiacie się, czy da się coś jeszcze ulepszyć, poprawić w tej doskonałej grze? Odpowiedź wcale nie jest łatwa – seria zaczyna robić się trochę...ograna. Ale Neversoft jak żadna inna firma oprócz Konami i ich flagowej piłki nożnej Winning Eleven/PES potrafi podnosić poprzeczkę coraz wyżej i wyżej, więc... Najnowszy Tony Hawk wyjdzie na wszystkie duże konsole (w tym PSX!), a także na GBA. Grafika jest lepsza, bardziej szczegółowa i realistyczna niż kiedykolwiek. Skaterzy ruszają się świetnie, ale największe wrażenie robią ich twarze, które wyglądają lepiej niż w THPS3 i są animowane. Mnóstwo przechodniów na ulicach, ogromne, rozbudowane, wielopoziomowe plansze, które zmieniają się wraz ze wzrostem umiejętności skatera. Poziom The College wygląda o wiele lepiej niż szkoła, którą widzieliśmy w drugiej części, a w Zoo znajdziemy mnóstwo zwierzaków (hipopotamy w bajorku, czy lwy na wybiegu). Przyjemna jest także płynność, z jaką pomyka wczesna przecież wersja THPS4. Do premiery prawie pięć miesięcy, a 60 fps'ów stoi i ani drgnie. Super!

Zmieniono trochę tryb kariery - mamy teraz większą swobodę. Jeżeli chcemy sobie pojeździć i pozwiedzać, to po prostu to robimy – nic nas nie ogranicza. Dopiero gdy zechcemy podjąć wyzwanie, podjeżdżamy do przechodnia i dostajemy jakieś zadanie do wykonania. Może to być wyczesanie jakiegoś triku czy dostarczenie przesyłki na czas. Ewentualnie ostrzeżenie skejtujących gdzieś kumpli przed zbliżającym się cieciem z wiatrówką nabitą solą. Neversoft jak zwykle robi grę wypieszczoną na maksa. THPS4, tak jak poprzednik, będzie miał opcję gry przez Internet... W USA, chlip, chlip. Ale tym razem gra będzie współpracować z Network Adapterem Sony, więc kto wie...

SCORE
GOAL PTS.
2654 X 1
FS Noseblunt

SCORE 3750
GOAL PTS. 0
BS Boneless

BURNOUT 2 the Point of Impact

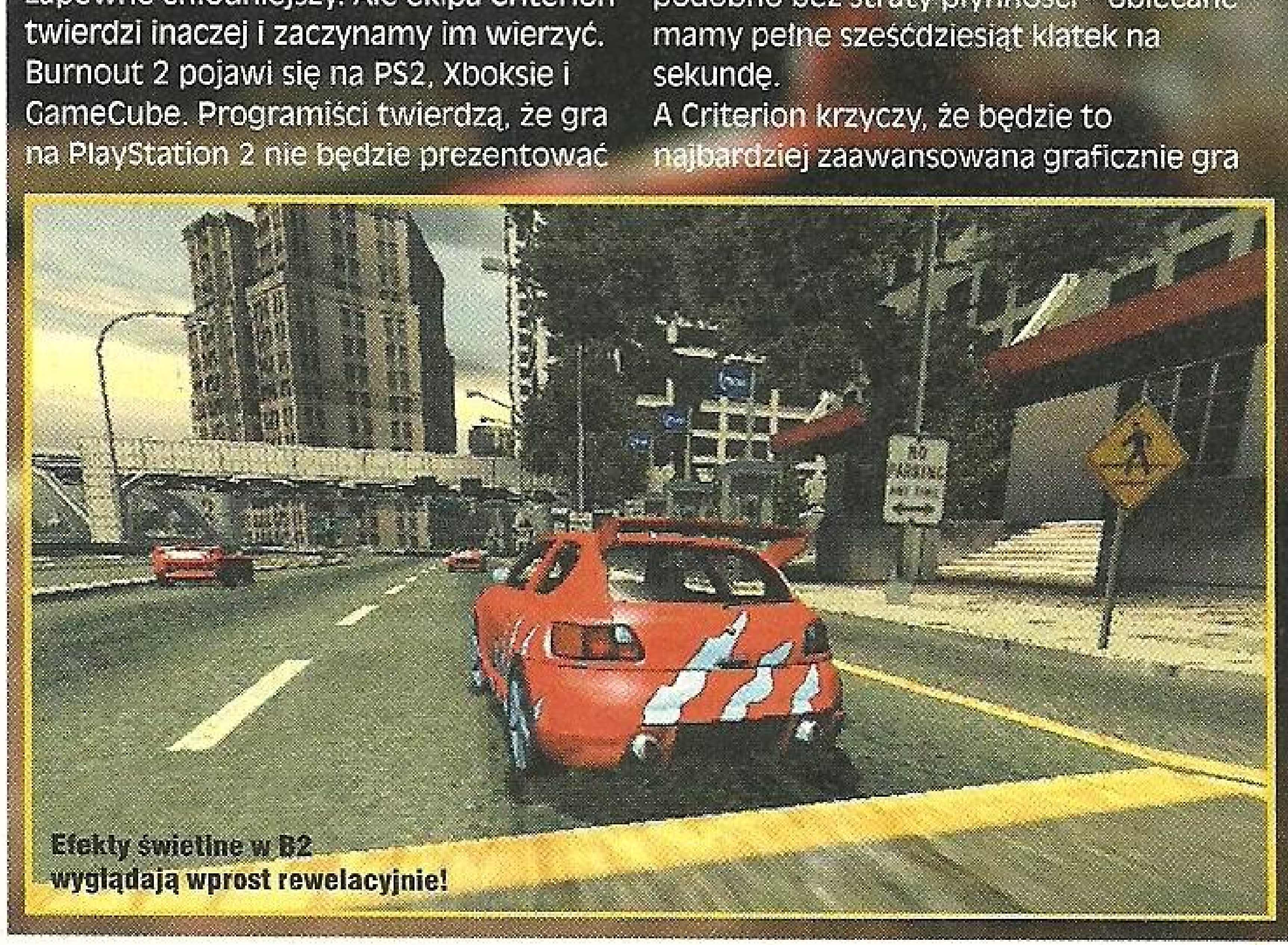
PS2, Xbox, GCN Crash Boom Bang!

Jaki jest sens robienia sequela takiej gry jak Burnout? Arcade'owy wyścig z bardzo fajnymi wypadkami, dużymi prędkościami i świetną grywalnością nie stanie się zapewne chłodniejszy. Ale ekipa Criterion twierdzi inaczej i zaczynamy im wierzyć. Burnout 2 pojawi się na PS2, Xboksie i GameCube. Programiści twierdzą, że gra na PlayStation 2 nie będzie prezentować się gorzej, niż na mocniejszej konkurencji. Po pierwsze ma być nareszcie pełny anty-aliasing! Żadnych ząbków i poszarpanych krawędzi. Czyli jednak można. I to podobno bez straty płynności – obiecane mamy pełne sześćdziesiąt klatek na sekundę.

A Criterion krzyczy, że będzie to najbardziej zaawansowana graficznie gra na PS2. Szczegółowością wykonania samochodów i efektami świetlnymi ma prześcignąć nawet GT3! Mamy nadzieję, że nie są to czcze przechwałki.

Oczywiście Burnout nie byłby Burnoutem, gdyby nie można było zniszczyć samochodu – i ma to wyglądać lepiej, niż kiedykolwiek wcześniej. Prawie każdy element pojazdu może zostać rozbity w drobny mak, a części będą latały bardzo gęsto.

W Burnout 2 znajdzie się dwadzieścia jeden nowych pojazdów i trzydzieści dwie trasy rozmieszczone w sześciu różnych lokacjach (między innymi Rocky Mountains, New Mexico czy Los Angeles). Ulepszona SI przeciwników, nowe tryby zabawy i poprawiony tryb Championship – to słyszymy zawsze. I zawsze w to wierzymy. Brzmi to wszystko naprawdę niesamowicie. Criterion ma olbrzymie ambicje, a my mocno trzymamy kciuki, żeby im się powiodło. Burnout 2 ma wielkie szanse być jedną z najlepszych, a już na pewno najbardziej efektownych gier, jakie ukażą się (mamy nadzieję) jeszcze w tym roku.



Efekty świetlne w B2 wyglądają wprost rewelacyjnie!

Newsflash

- Jeśli brakowało Wam w relacji z E3 zdjątek hostess z imprezy, oto adres. Na stronie **http://www.e3girls.com** znajdziecie kilka tysięcy fotek dziewczyn poprzebieranych za postacie z gier, bądź po prostu obsługujących stoiska. Miłego oglądania.

- Osoby, które polubiły Everblue zapewne ucieszy informacja, iż w Japonii w sierpniu pojawi się druga część tej pozycji. Nieco później także w Europie.

- Microsoft ogłosił nieznaczną obniżkę ceny pięciu gier w Europie. Takie pozycje, jak: Dead Or Alive 3, Project Gotham Racing, Azurik, Nightcaster i NBA Inside Drive 2002 kosztują teraz 59.99 euro. W ogóle ceny wszystkich gier powinny niebawem spaść, jeśli wierzyć plotkom mówiącym o planach Sony.

- Lotus Challenge (który jest najtańszą grą na PlayStation 2 w naszym kraju – kosztuje poniżej 80 złotych!) doczeka się konwersji na Xboxa. Autorzy obiecują więcej samochodów, tras, nowe tryby i tak dalej.

- Choć Nintendo USA zarzuciło na razie plany związane z wejściem do Internetu, japoński oddział tej firmy szaleje wraz z Segą. Phantasy Star Online 1 & 2 niebawem ukaże się w Japonii, także w wersji z zapakowanym modemem do GameCube. Co ciekawe – wersja PSO na CGN będzie łączyć się z GameBoyem Advance i oferować użytkownikom przenośnej konsolki aż cztery gry „na malucha". Będą to: Puyo Puyo, Chu Chu Rocket, Nights – Score Attack oraz Pachi Garden. Nieźle. A wersja na Xboxa, która ma pojawić się pod koniec roku będzie obsługiwała mikrofonik i słuchawkę – będzie można komunikować sięz członkami drużyny głosem, a nie klawiszami. To już po prostu cudnie!

- Luigi's Mansion na PS2? Nie, ale coś w tych klimatach. Gra nazywa się Ghost Vibration, w Japonii już się ukazała, a zmierza także i do nas dzięki firmie Eidos i ich Fresh Games. Łowca duchów nazywa się Georgie – zasuwa po domu, łapie potworki do specjalnego urządzenia i grzebie w ich pamięci. Spoooky.

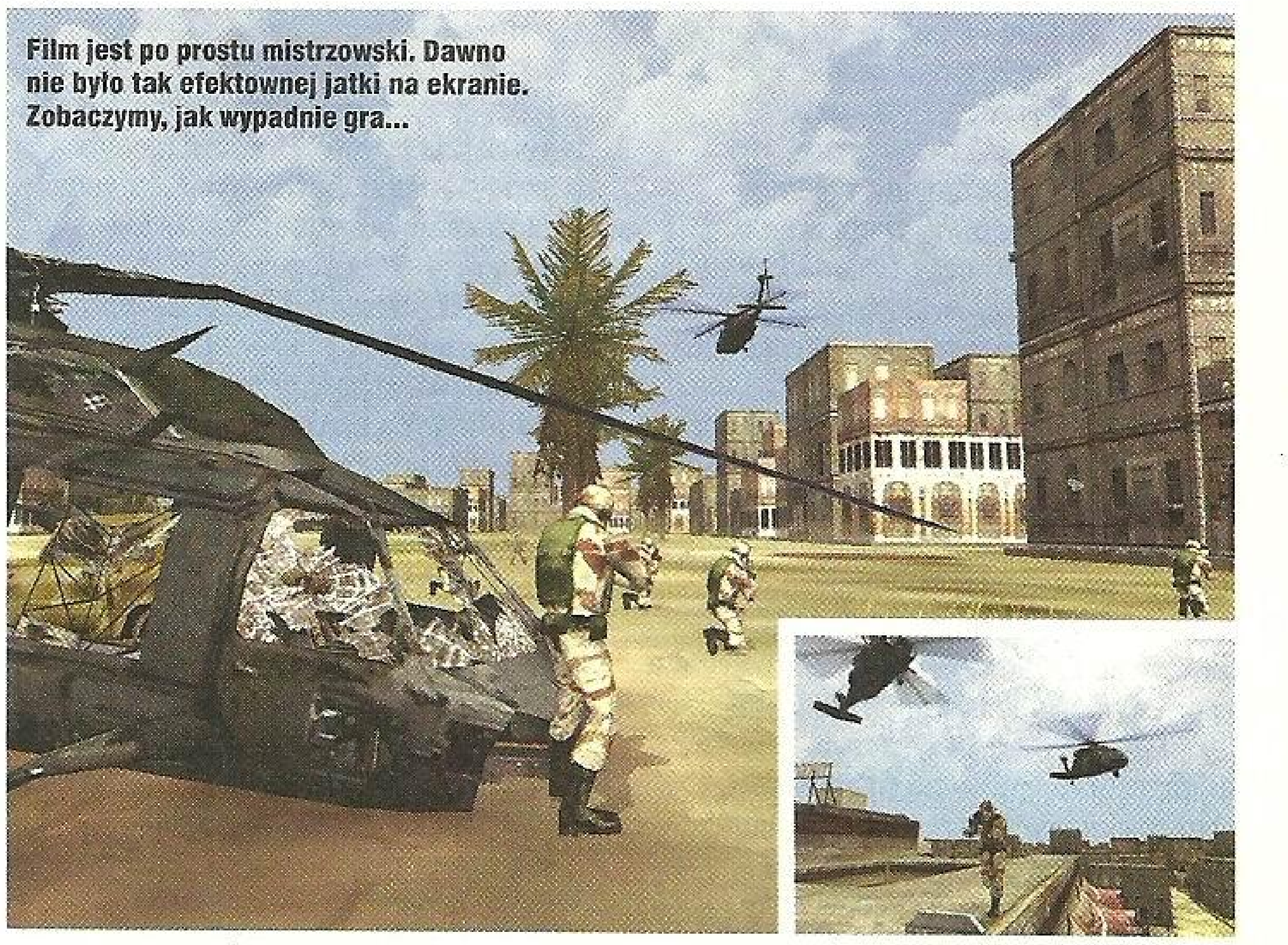
- Capcom podał jakieś gigantyczne liczby odnośnie gier, które zamierza wydać w tym roku fiskalnym (czyli do marca/kwietnia 2003). Oto liczby: dwadzieścia dwie gry na PS2, dziewięć na GameCube, pięć na Xboxa, osiem na GameBoya Advance, dwie na PS One, jedną na Dreamcasta i dwadzieścia siedem na PC. Ciekawi nas ten PC, ale zapewne będą to pozycje typowo japońskie i przeznaczone na rynek japoński – symulatory randek, jakieś erpeżki.

Delta Force: Black Hawk Down

PS2, Xbox Amerykańscy chłopcy szaleją w Afryce

Oglądaliście ten film? U nas wyświetlany był pod tytułem „Helikopter w ogniu". Robi wrażenie. I to duże. Gra przygotowywana przez Novalogic na PlayStation 2 i Xboxa nie będzie ściśle trzymać się fabuły filmu. Choć kilka misji będzie bardzo zbliżonych do tego, co mogliśmy zobaczyć na kinowym ekranie. Rzecz ma miejsce w 1993 roku w Somalii, a konkretnie w stolicy tego kraju – Mogadiszu. Wtedy to oddziały amerykańskie (między innymi elitarne Delta Force, a także Rangersi) przeprowadzały akcję o kryptonimie Restore Hope – Przywrócić Nadzieję, której celem było przywrócenie porządku i wyłapanie przywódców bojówek somalijskich. Akcja skończyła się niepowodzeniem. Z filmu wynika, że amerykanie szanse mieli niewielkie – „i Herkules du.. kiedy wrogów kupa". A Somalijczyków było naprawdę zatrzęsienie i gdy przeliczyć straty po jednej i drugiej stronie, to wychodzi, że na jednego straconego żołnierza amerykańskiego przypadło minimum dziesięciu nieprzyjaciół. Ale nie o tym mieliśmy mówić.

Delta Force: Black Hawk Down, pozwoli nam zmienić bieg wydarzeń i odczuć na własnej skórze, jak to naprawdę było. A było ciężko... Większość misji jest standardowa, ale jedna zasługuje na szczególną uwagę – jest niemal identyczną, jak ta oglądana w filmie. Odział Delta Force jedzie porwać kilku somalijskich przywódców i wszystko idzie dobrze do momentu, gdy jeden z helikopterów zostaje zestrzelony (Sikorsky UH-60 Black Hawk). To, co możemy oglądać w grze nie jest wprawdzie tak imponujące jak w kinie, ale i tak robi wrażenie. Miasto wygląda tak, jak powinno – brudne i zrujnowane, choć na razie brakuje przecieników. Widoczność jest spora. Wygląda to nieźle, ale na ukończoną grę poczekamy przynajmniej do końca roku.

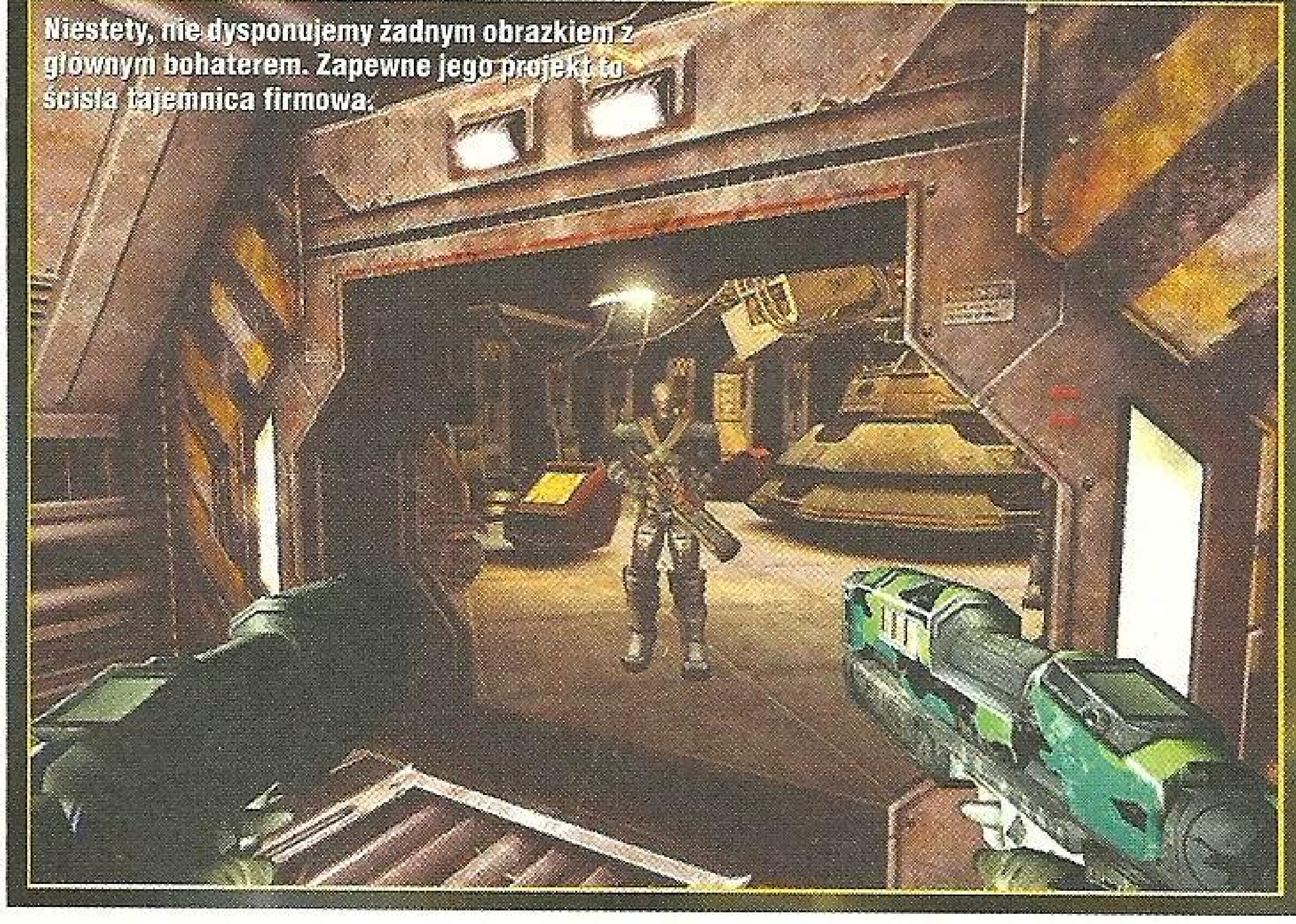


Film jest po prostu mistrzowski. Dawno nie było tak efektownej jatki na ekranie. Zobaczymy, jak wypadnie gra...

Falcone: Into The Maelstrom

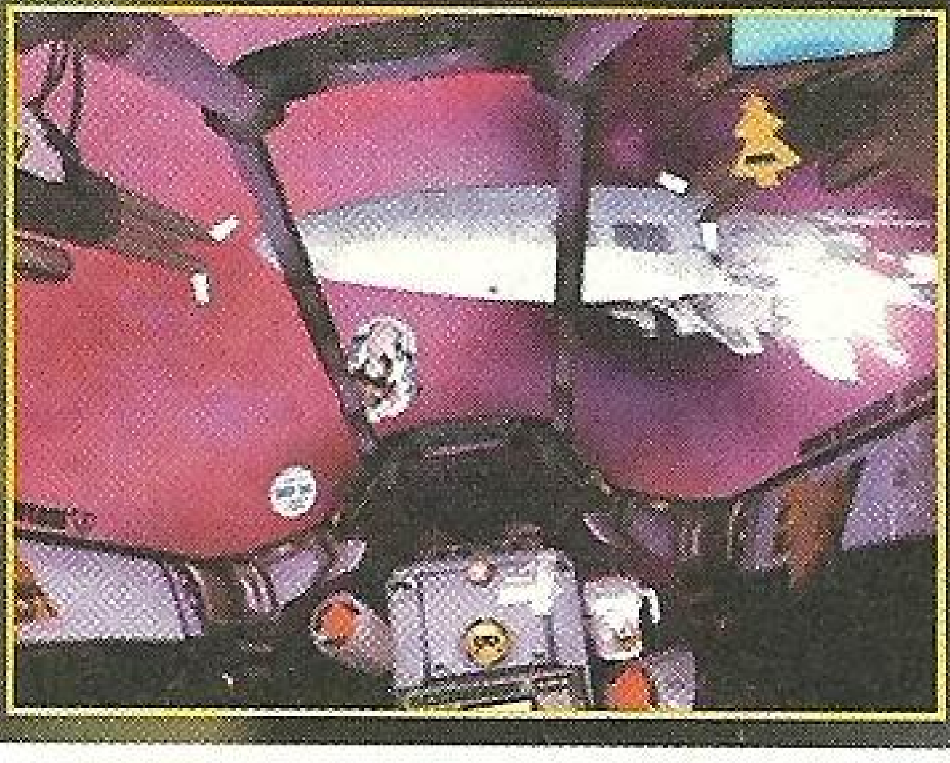
PS2, Xbox Kosmiczna saga o dobrych i złych facetach

Falcone jest piratem. Ale nie takim opalonym, wytatuowanym, z kolczykiem w uchu, opaską na oku i papugą. Falcone jest piratem kosmicznym.



Niestety, nie dysponujemy żadnym obrazkiem z głównym bohaterem. Zapewne jego projekt to ścisła tajemnica firmowa.

Falcone: Into The Maelstrom zostanie wydane tej zimy na Xbox'a i PS2 przez Virgin Interactive. Jest to połączenie strzelaniny fpp i walki statków w kosmosie. Czyli raz łazimy i strzelamy, a potem latamy i strzelamy. Dobrze. Artystami odpowiedzialnymi za projekt są ludzie współpracujący z magazynem komiksowym 2000 AD – scenarzysta Robbie Morrison (komiksy „Nikolai Dante" i „Judge Dredd") i grafik Jim Murray (komiksy „Harmony", „Die Laughing").



Czyli możemy się spodziewać niezłego klimatu. Intryga opiera się na walce z Legionem, tajemniczą organizacją i jej jeszcze bardziej tajemniczym szefem. Falcone zmierzy się także ze swoim byłym pirackim zwierzchnikiem – Black Dogiem. Do pokonania dwanaście misji dla pojedynczego gracza. Falcone nie będzie osamotniony w walce. W trakcie rozwoju fabuły zdobędzie kilku sojuszników, a ci, sterowani przez sztuczną inteligencję, będą mogli wykonywać proste polecenia. Programiści zapowiadają także kilka map dla trybu multiplayer, gdzie będzie można oddać się rozkoszom deathmatchu.

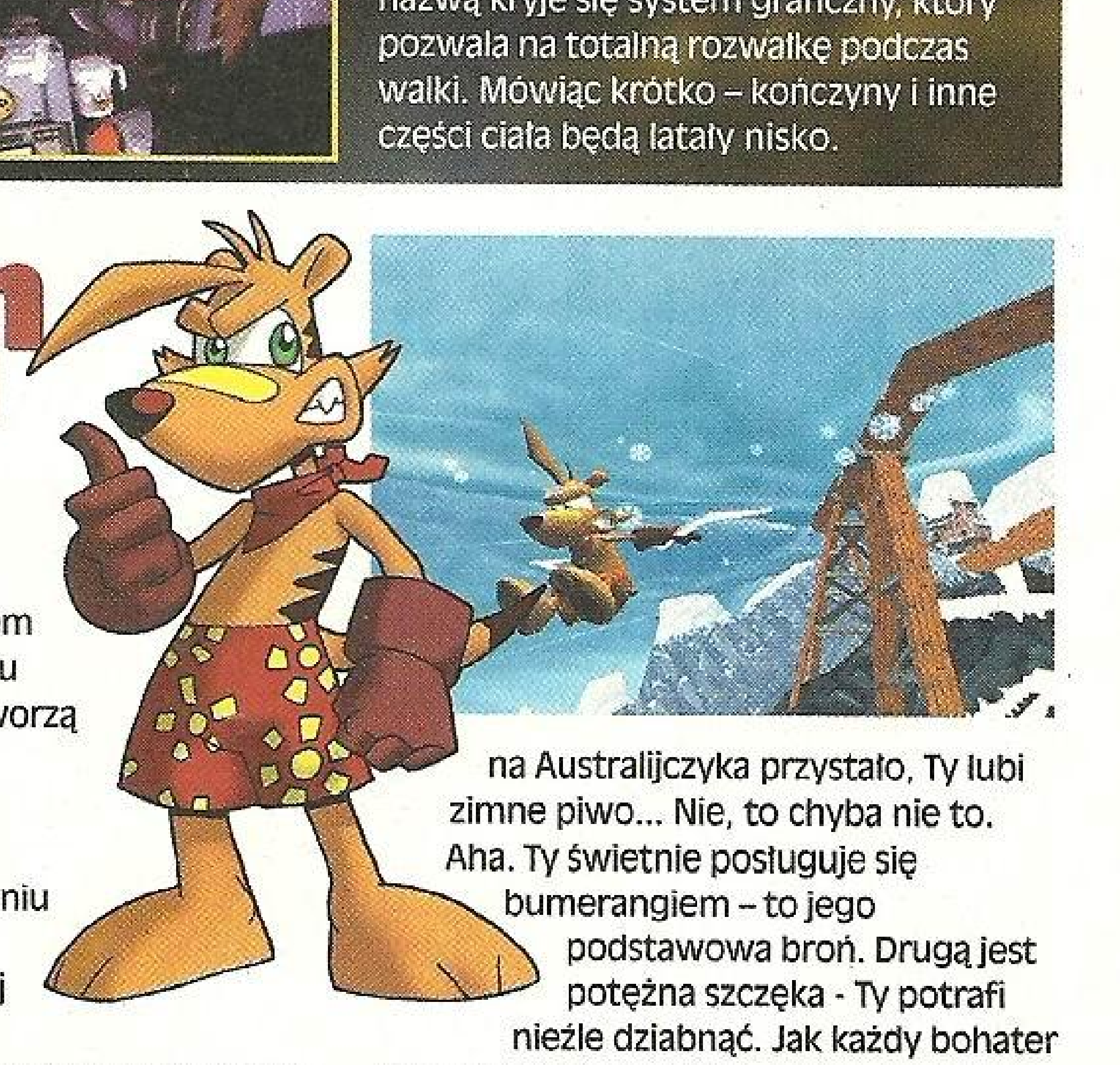
Falcone: Into The Maelstrom zasuwa na „silniku" graficznym Unreal. Limb Severing and Dismemberment – pod tą nazwą kryje się system graficzny, który pozwala na totalną rozwałkę podczas walki. Mówiąc krótko – kończyny i inne części ciała będą latały nisko.

Ty The Tasmanian Tiger

PS2, GCN Jagrys, Ongrys i TYgrys

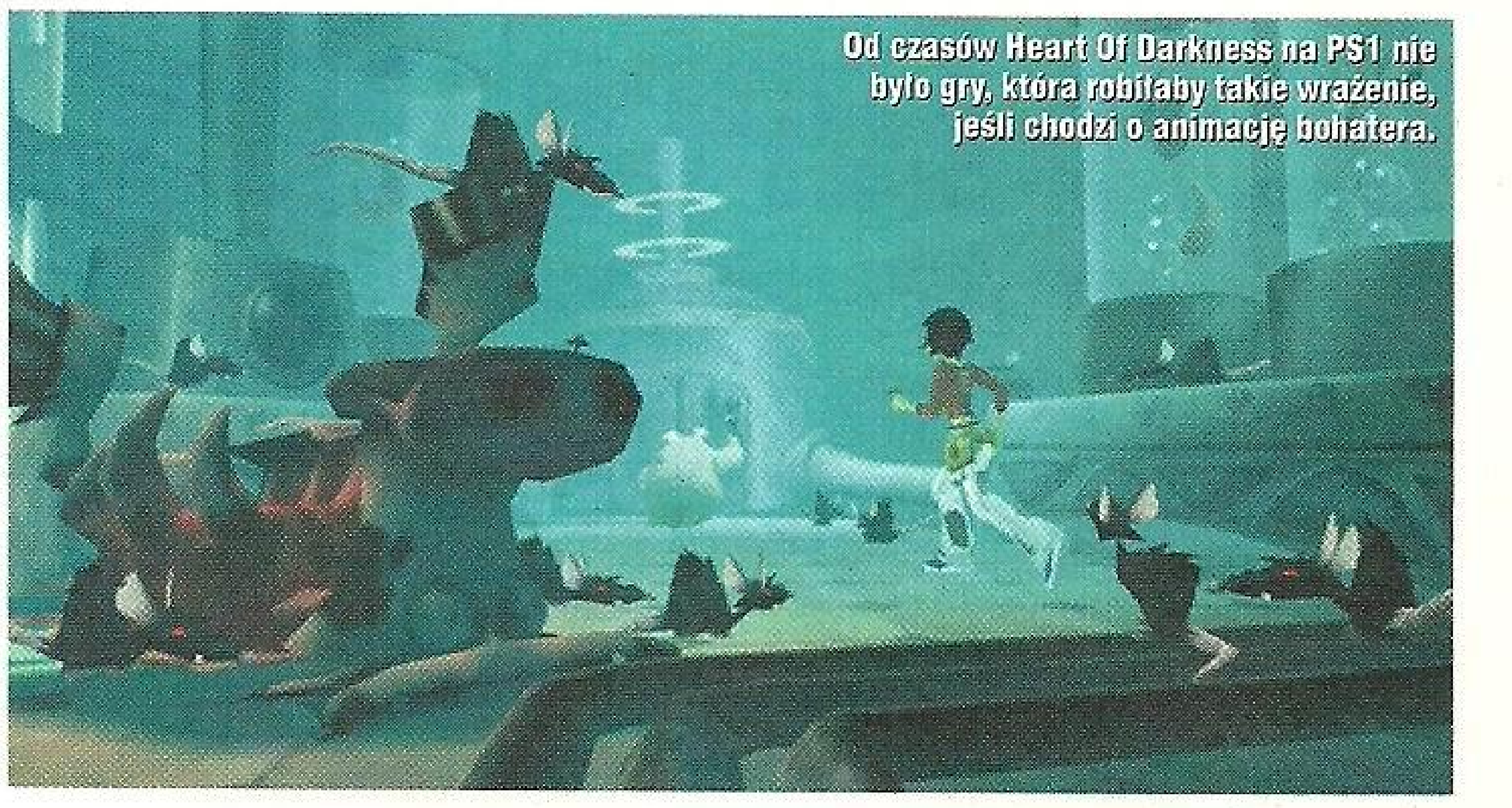
Oto jedna z wielu zapowiedzianych na ten rok gier przygodowo – platformowych. Widać, że sukces Jak&Daxter dał do myślenia producentom, którzy postanowili wykorzystać dobrą koniunkturę. Ale czy Ty (nie, nie Ty, drogi czytelniku) the Tasmanian Tiger ma szansę powtórzyć ten sukces? Możliwe, choć na E3 widzieliśmy już lepsze pozycje. Historia Tygrysa Tasmańskiego jest standardowa do bólu. W Australii (a dlaczego nie na Tasmanii?) żyje sobie samotny Tygrys o imieniu Ty. Swą egzystencję pędzi w przekonaniu, że jest ostatnim żyjącym przedstawicielem swego gatunku. Do czasu... Jakiś zgrzybiały starzec zdradza mu tajemnicę – istnieją inne tygrysy, ale... No nigdy nie zgadlibyście, co się stało... Zostały uwięzione w innym świecie/wymiarze, który zwie się Dreamtime!

Ależ nowatorski pomysł. Ciekawe, co zrobi Ty? Czy wyruszy na ratunek? Jasne, że wyruszy. Jego zadaniem jest odnalezienie pięciu talizmanów, które otworzą przejście do świata Dreamtime i pozwolą uwolnić nieszczęsne tygryski. W poszukiwaniu talizmanów Ty przemierzy najbardziej charakterystyczne krajobrazy Australii – las deszczowy, góry, pustkowia, a nawet Wielką Rafę Koralową. Pokona wielu przeciwników (wzorowanych na dość ubogiej faunie Australii), pozna też kilku przyjaciół. Za porwaniem tygrysków stoi oczywiście czarnych charakter – niejaki Boss Cass. Jak na Australijczyka przystało, Ty lubi zimne piwo... Nie, to chyba nie to. Aha. Ty świetnie posługuje się bumerangiem – to jego podstawowa broń. Drugą jest potężna szczęka - Ty potrafi nieźle dziabnąć. Jak każdy bohater platformówki Ty skacze, pływa, bije i lata (a raczej szybuje) i rozwiązuje zagadki. Będą też bossowie i mini gierki, czyli nic, czego byśmy nie spotkali w Jak&Daxter. Ty pojawi się jesienią tego roku na PlayStation 2 i GameCube. Wydawcą jest Electronic Arts.

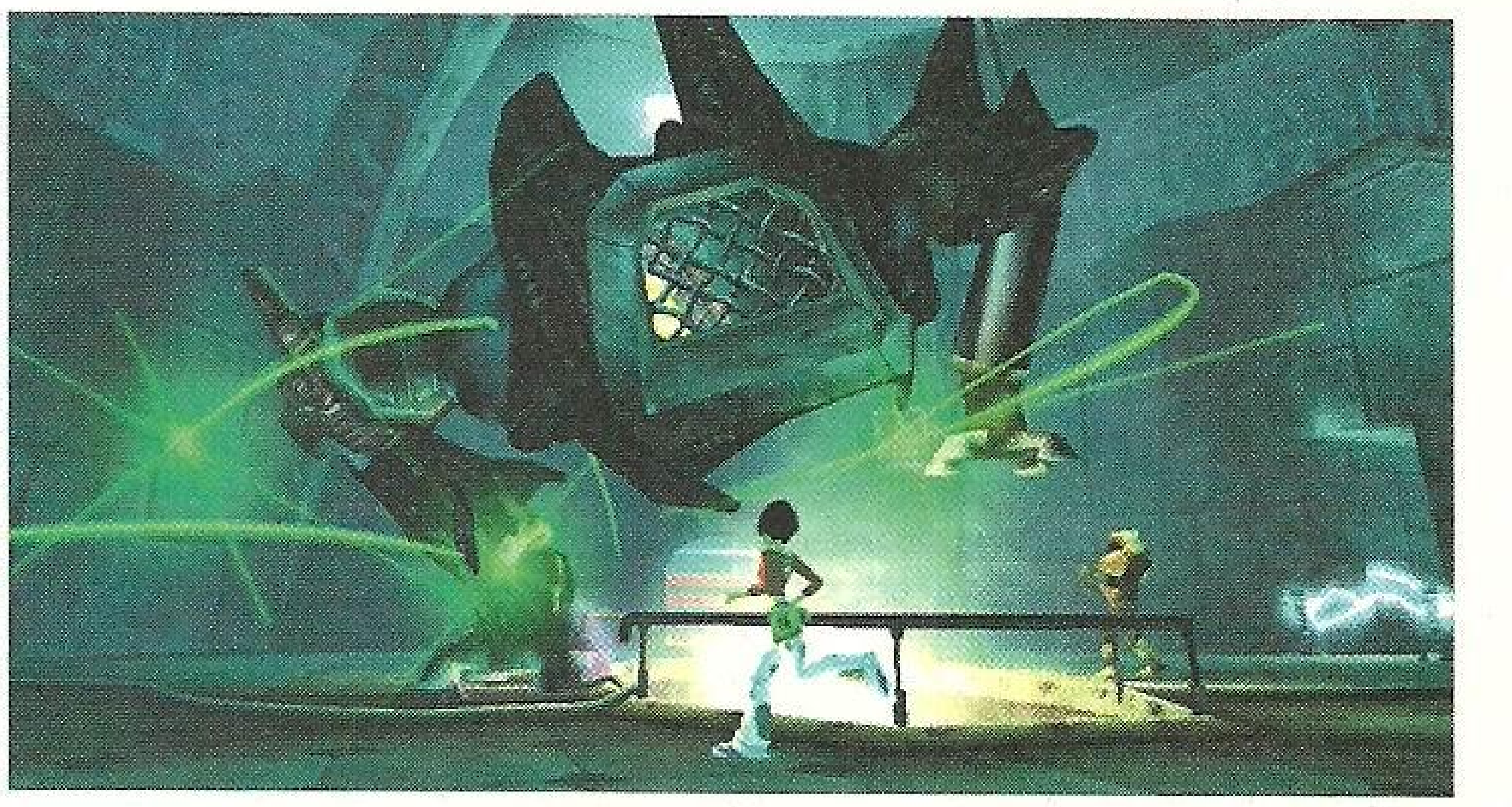


Project BG&E

PS2, Xbox, GCN Nowa generacja?



Od czasów Heart Of Darkness na PS1 nie było gry, która robiłaby takie wrażenie, jeśli chodzi o animację bohatera.



Ostatnio wielkie (w założeniu) gry mają jakiś niewytłumaczalny problem z tytułami. Peter Molyneux nadal zastanawia się, jak nazwać grę, która tymczasowo figuruje pod tytułem Project Ego. Podobny problem ma słynny Michael Ancel – twórca Raymana. Jego świetnie zapowiadająca się gra, którą tymczasowo można określić jako przygodówka 3D z elementami platformówki jak na razie znana jest jako Project BG&E. Panowie! Co jest z wami? Macie świetne pomysły na gry, ale przerasta was wymyślenie tytułu? Weźcie się w garść!

Project BG&E według twórcy ma oferować zupełnie nową jakość na rynku gier video. Nawet ładnie to określił: „Promise of Discovery" (czyli, w wolnym tłumaczeniu, ,,Obietnica Odkrycia"). Ostatnio programiści rozzuchwaleni potęgą konsol next-gen obiecują rzeczywiście wiele. A przede wszystkim świat bez sztucznych barier, wolność wyboru, możliwość robienia tego, na co ma się aktualnie ochotę, a nawet życia w wirtualnym świecie. To chyba trochę zbyt dużo...

Jak na razie nic nie wiadomo o fabule, celu czy przyczynie. Widzieliśmy tylko kawałek rzeczywiście imponującego świata i słodką bohaterkę narysowaną według kanonu francuskiej szkoły komiksowej. Pojawiło się też kilku bohaterów niezależnych i przeciwników, a także urywki akcji, które można będzie wykonać. Większość standardowa dla przygodówek – platformówek: bicie przeciwników, łażenie i skakanie oraz uruchamianie różnych urządzeń i rozwiązywanie zagadek i łamigłówek. Domyślamy się, że istotną rolę będzie odgrywało robienie zdjęć (panienka ma aparat). Ale jak będzie naprawdę? Nie wiadomo.

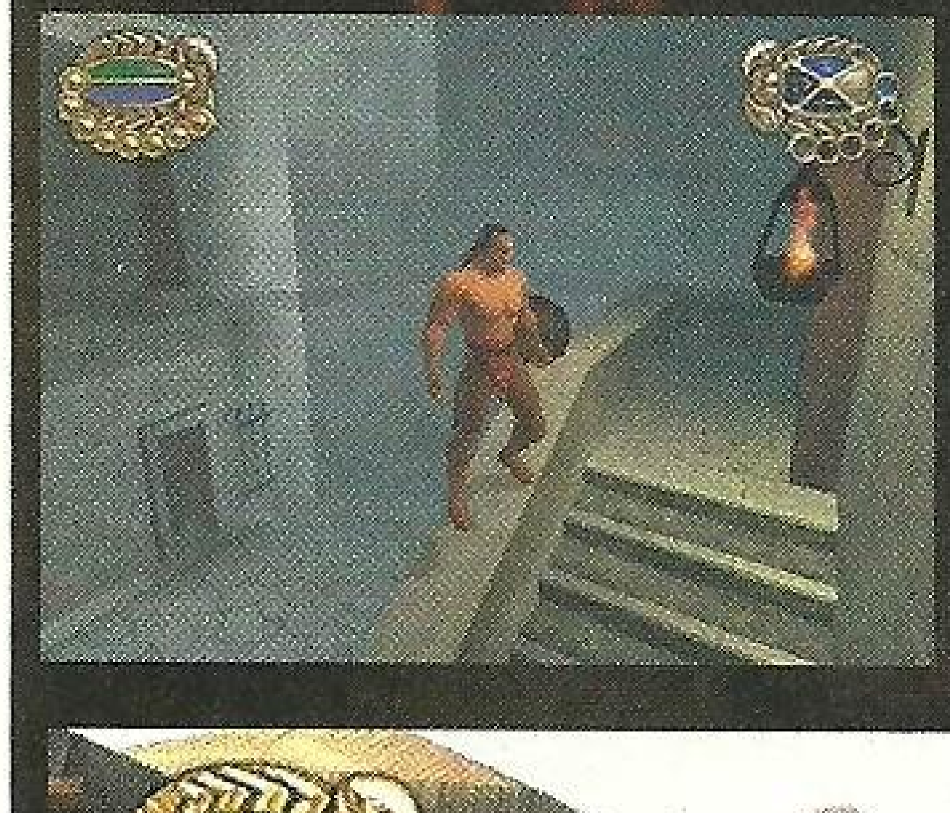
Jedno jest pewne, Project BG&E wygląda olśniewająco. Świat jest bogaty, animacja płynniutka, a efekty specjalne pozostawiają szczękę na podłodze. Więcej o Project BG&E powiemy, gdy Ubi Soft wyjawi jakieś nowe szczegóły. Na razie gra zapowiadana jest na pierwszy kwartał 2003, a ukaże się na wszystkich konsolach nowej generacji.

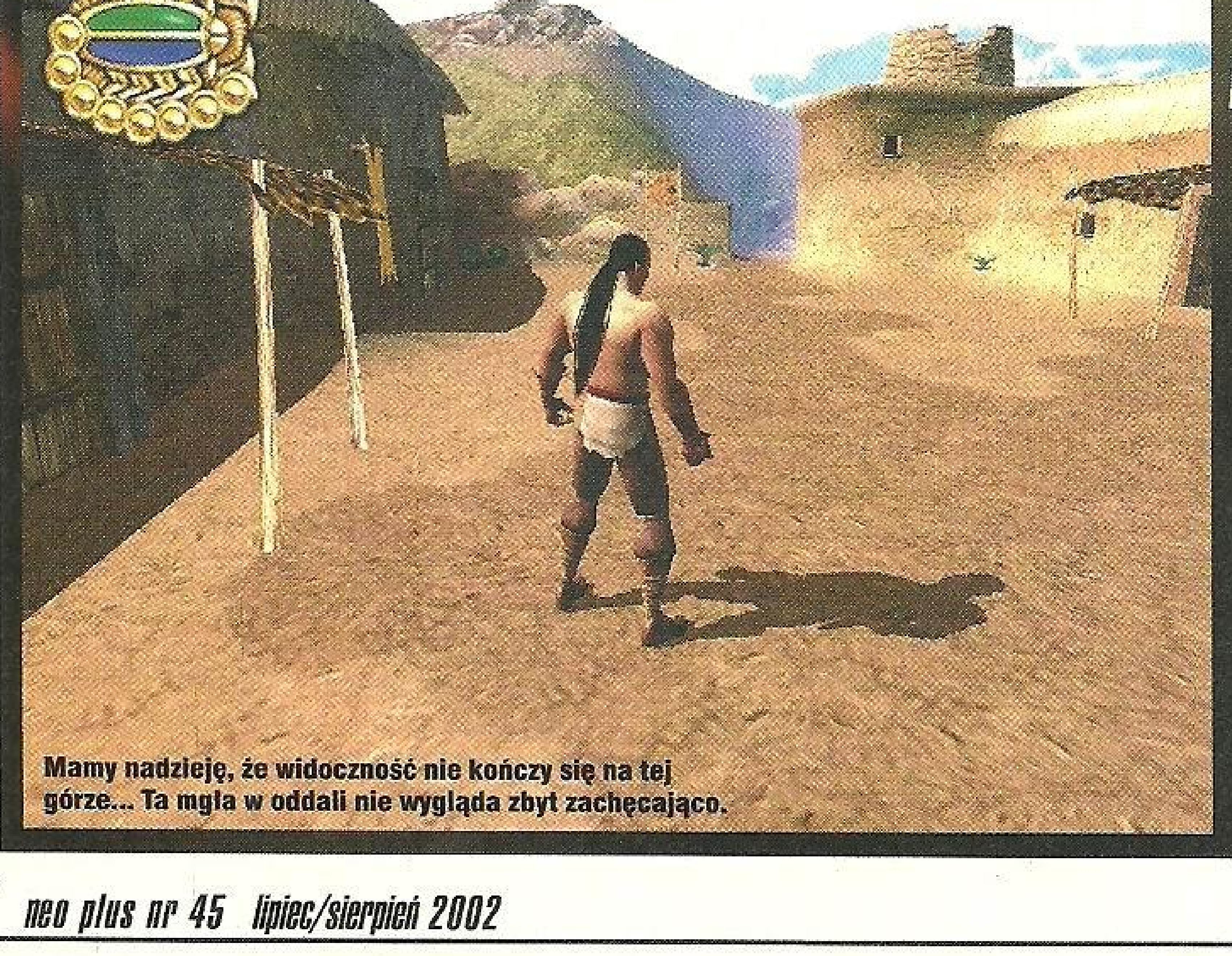
The Scorpion King RISE OF AN AKKADIAN

PS2, GCN Do ya smell what The Rock is coockin?

Popularny wrestler i od niedawna całkiem niezły aktor kina akcji, The Rock, jak na razie znany jest z wielu gier wrestlingowych. Ale to się niedługo zmieni. Universal Studios jesienią tego roku (The Rocku?) wyda na PS2 i GC grę będącą prequelem filmu, który niedawno gościł na ekranach naszych kin. Swoją drogą całkiem fajna produkcja, a The Rock wypadł w nim bardzo dobrze – to była jego pierwsza główna rola w filmie. A już jest (podobno) przymierzany do roli Conana (lub jego syna) w filmie ,,King Conan". Z pewnością się sprawdzi. Scorpion King będzie przygodówką z elementami akcji. Czyli dobrze znany nam gatunek, na którym niejeden wydawca się już przejechał (patrz The Mummy Returns). Raczej nie będzie to wielki hit, ale widać pewien potencjał w tej produkcji. Choć jak na razie w jednym tylko aspekcie – dźwięku. Pod głównego bohatera, Mathyusa podkłada głos sam The Rock, a pod jednego z pozostałych bohaterów nie kto inny, jak Mark „nie nazywam się Skywalker" Hamil. Narratorem będzie Earl Boen (to on podkładał głos pod pułkownika Gurlukovicha w MGS2, a grał też psychiatrę w Terminatorze 2). Czyli fachowcy pierwsza klasa.

O reszcie niewiele wiadomo. Kilka obrazków to zbyt mało, aby wypowiadać się na temat grafiki, choć chyba nie będzie źle. Producenci zapowiadają dwanaście rozrzuconych po starożytno-fantastycznym (czyli nie trzymającym się historii) świecie lokacji - między innymi pałac Minosa na Krecie i wieża Babel. Będzie też kilka rodzajów przeciwników – w tym ludzie-orły, minotaury, ludzie-węże i wszelkie mutacje tego typu. No dobrze... Ale czy ktokolwiek zwróci uwagę na tę produkcję, gdy na półkach będzie już nowy Tomb Raider i Indiana Jones? Zobaczymy. Mamy nadzieję, że Scorpion King nie będzie równie przeciętną grą, jak The Mummy Returns.

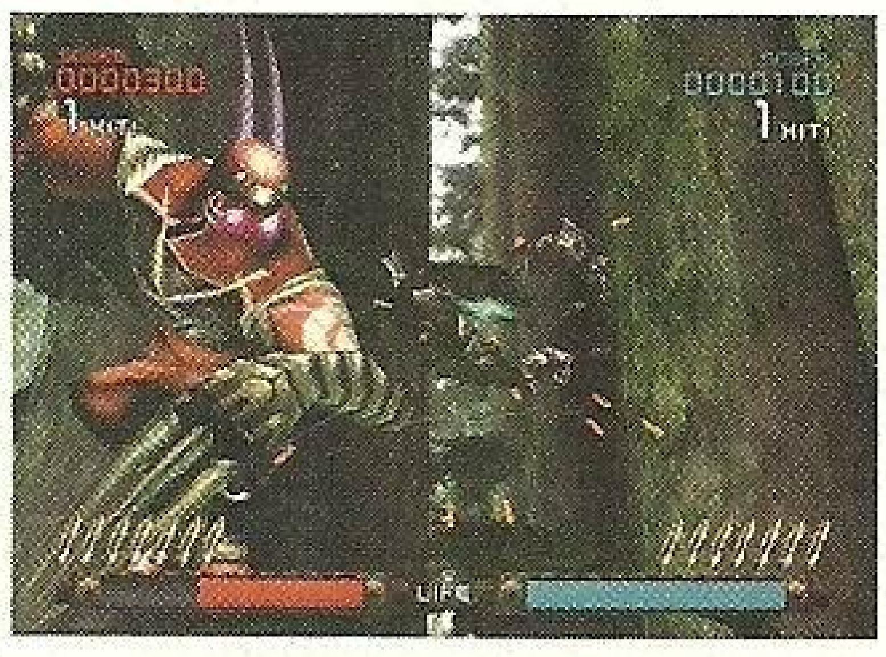




Mamy nadzieję, że widoczność nie kończy się na tej górze... Ta mgła w oddali nie wygląda zbyt zachęcająco.

Ninja Assault

PS2 GunCon2!



Kolejna gra z „ninja" w tytule, ale kompletnie inna niż The Last Ninja. Ninja Assault to nie jest żadna skradanko-siekanka. To klasyczna strzelanka na pistolet od Namco, czyli najbardziej płodnej pod tym względem firmy na PS2. Wprawdzie nie słyszałem, żeby ninja używali broni palnej, ale najwyraźniej coś się zmieniło w ich kodeksie...

Czego możemy się spodziewać? To chyba jasne – niezliczonej ilości przeciwników i niezliczonej ilości przeciwników.

Ninja Assault bardzo przypomina klasyczne House of the Dead 2 na DC – czyli najlepszą strzelankę na pistolet ostatnich lat. Przeciwnicy wyskakują w dużych ilościach i jest ich całkiem sporo – palec nawet na chwilę nie zejdzie ze spustu. Ninja Assault był zaprojektowany na Naomi, więc konwersja z automatu niewiele straci, a nawet powinna zyskać. Na razie wygląda przeciętnie - dość wyblakłe tekstury i mało ciekawe sylwetki przeciwników.

Wiadomość o tym, że Ninja Assault ukaże się wczesną jesienią z pewnością ucieszy wszystkich posiadaczy GunConów 2. W końcu nie kupowali go po to, żeby się kurzył.

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA
UŻYWANYCH KONSOL I GIER

SKLEP NIKO
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

Realizujemy Zamówienia Indywidualne

Przyjmujemy zamówienia!

Wersje NTSC USA, Japan
na zamówienie

GUN CON 2
pistolet do PS2!

GRY
KONSOLE
AKCESORIA
WYMIANA
SERWIS

79-

OD 99-

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
FINAL FANTASY X
XBOX
bleemcast!
Luigi's Mansion
STAR WARS ROGUE LEADER

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

Sony PlayStation 2
Gry używane już od 80 zł

Sony PlayStation
Gry używane już od 35 zł

GameBoy Advance
Gry używane już od 80 zł

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 16
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

HURT
DETAL

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO
!

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

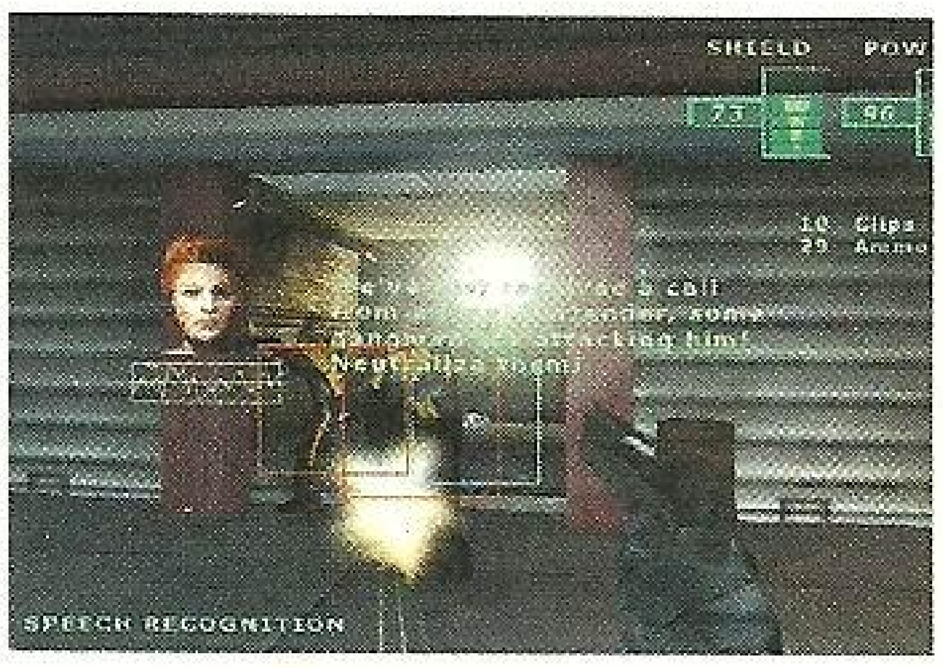
UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

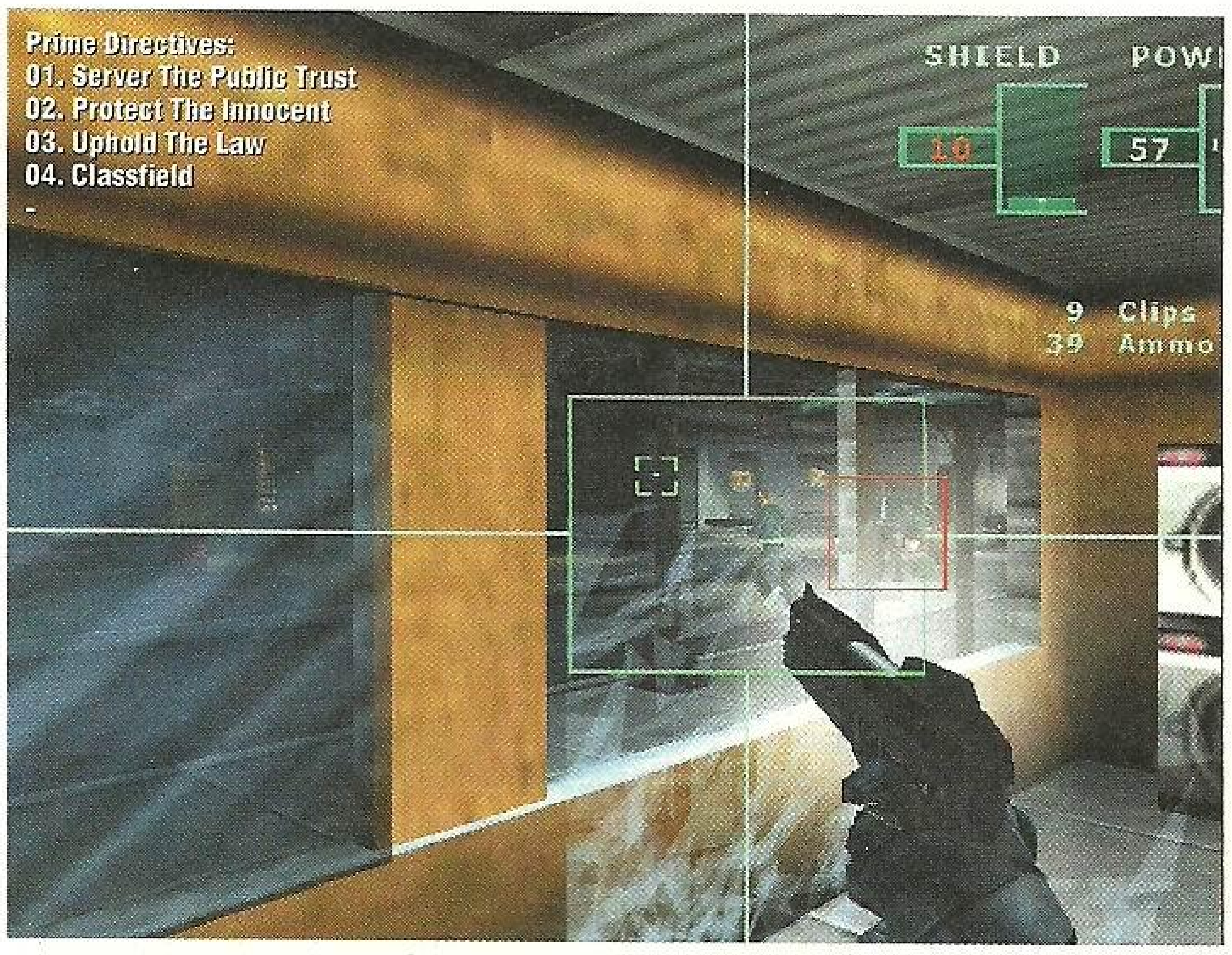
ORAZ WIELE INNYCH... ☎
METAL GEAR SOLID 2
HALO
PROJECT GOTHAM

RoboCop: The Future of Law Enforcement

PS2 Alex Murphy wiecznie żywy...

Czy ktoś z Was, drodzy czytelnicy, pamięta pierwszą, naprawdę świetną, część filmu z cyborgiem – policjantem? To było tak dawno... Piętnaście lat temu! Potem powstały jeszcze dwie części, ale nie były warte nawet splunięcia, a o serialach telewizyjnych litościwie się nie wypowiem... Gier też trochę powstało, ale to równie zamierzchłe czasy.
Teraz, po tylu latach nieobecności na rynku gier video, RoboCop powraca i zapowiada się intrygująco. Programiści z Titusa, tworzący tę pozycję na PlayStation 2, postanowili umieścić ją w gatunku zwanym fpp. No i to mi się podoba – jak widać na załączonych obrazkach wizjer RoboCopa wygląda tak, jak na filmach i na dokładkę będzie pomocny podczas akcji (szczególnie automatyczne namierzanie).
Jako praktycznie niezniszczalny RoboCop (kiedyś znany jako oficer Murphy) staniemy do walki z gangiem narkotykowym w Detroit (film powstawał w czasach, gdy było to miasto o najwyższej przestępczości w USA). Spora liczba broni na pewno przyda się w walce z przestępcami. Zapowiadana jest świetna grafika, niesamowite efekty świetlne i tym podobne. Rzeczywiście - na obrazkach gra wypada całkiem nieźle, ale bynajmniej nie szokująco. Do przejścia programiści szykują piętnaście poziomów w lokacjach przypominających te z filmu (czyli slumsy lub eleganckie centrum). Nowością ma być konieczność prowadzenia śledztwa. Liczymy na Robo w tym względzie – od zawsze wykazywał talent krasomówczy...



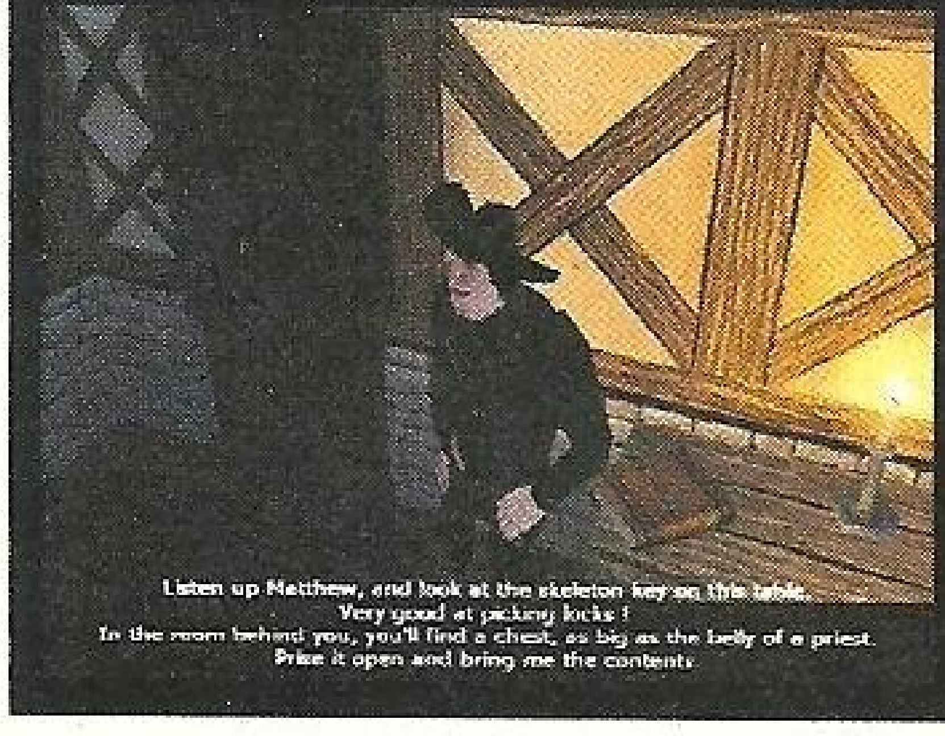


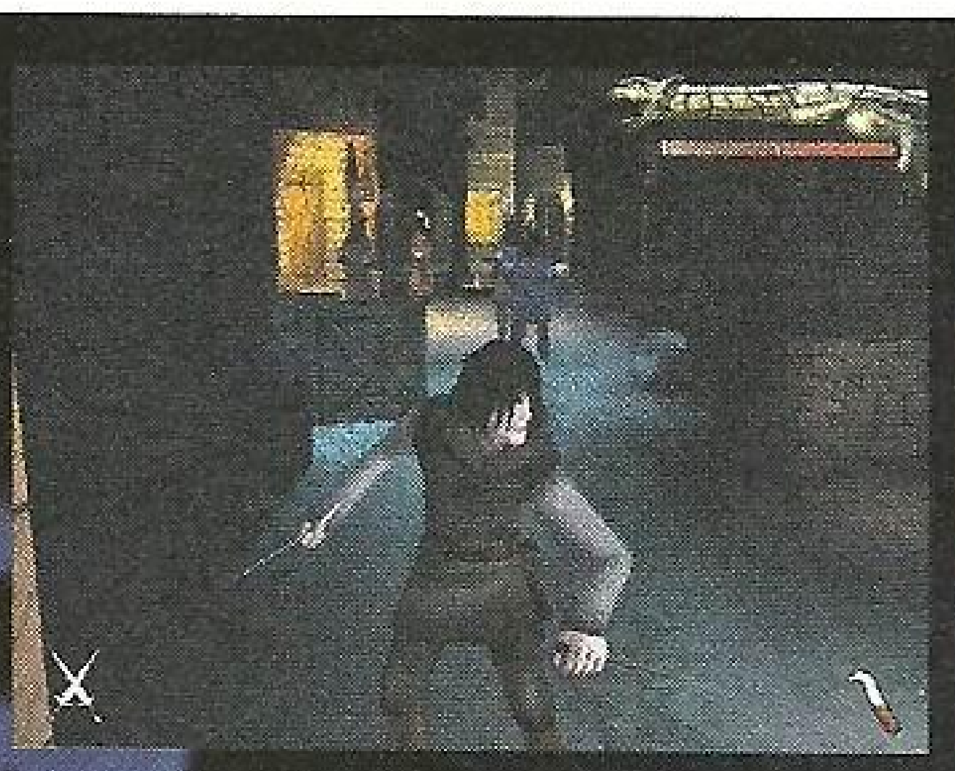
A siły przebicia i daru przekonywania z pewnością nie można mu odmówić... Już w październiku przekonamy się, czy to nie są czcze przechwałki programistów i śledztwo nie sprowadzi się do wyduszania z szumowin zeznań metodą: „Gdy doliczę do dziesięciu będziesz martwy... Dziewięć...".

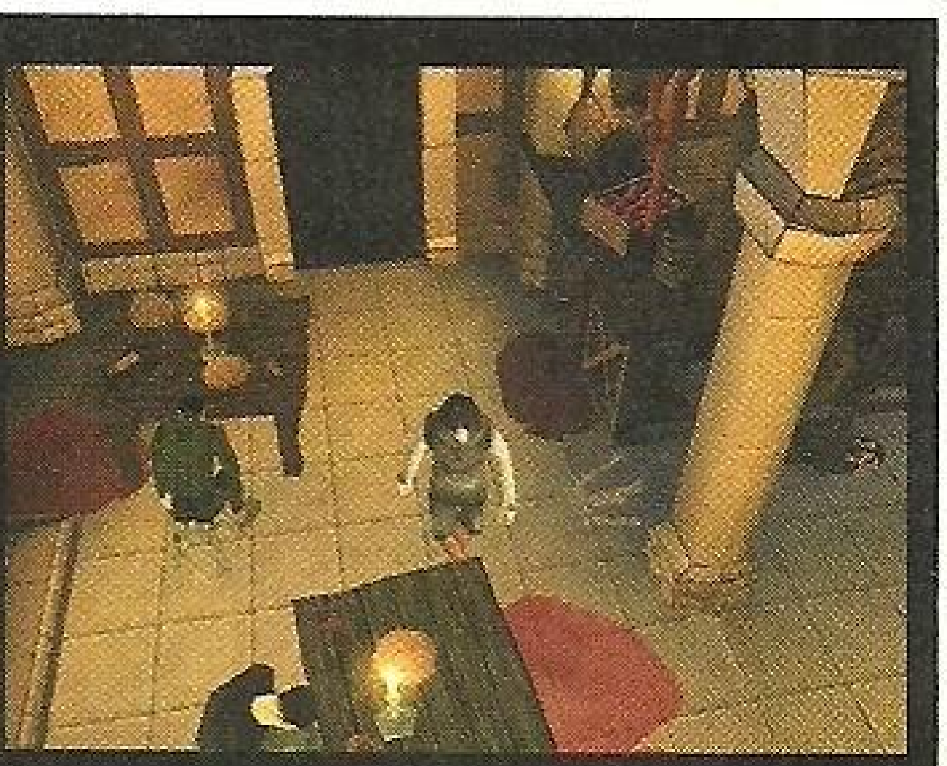
Inquisition

PS2 Torquemada i przyjaciele

Rok 1348, środek Mrocznych Wieków, Paryż. Od aresztowania templariuszy przez króla Filipa Pięknego minęło czterdzieści jeden lat, od skasowania zakonu – trzydzieści sześć, a trzydzieści cztery od spalenia na stosie przez inkwizycję ostatniego Wielkiego Mistrza Zakonu – Jakuba de Molay. W Europie szaleje potworna epidemia dżumy, zwana Czarną Śmiercią, która pochłonęła prawie jedną trzecią ludności Starego Świata. W tym strasznym czasie, Matthew, młody złodziejaszek siedzi w paryskim lochu. Jego przymusowym kompanem jest stary templariusz. Rycerz zakonny przed śmiercią z rąk inkwizytorów daje chłopakowi pieczęć, która może naprowadzić go na trop słynnego Skarbu Templariuszy. Po wydostaniu się na wolność Matthew zaczyna poszukiwania, ale jest ścigany przez Świętą Inkwizycję...
Inquisition jest przygodówką akcji z perspektywy trzeciej osoby. Bardzo dużo patentów zaczerpnięto z innych, podobnych gier. Jest skradanie się za plecami strażników (którzy jak w MGS mają swoje pole widzenia), przyklejanie się do ścian i tym podobne akcje. Nie zabraknie też walki na miecze i inną broń białą.
Inquisition wygląda dobrze – postacie są ładnie animowane i szczegółowo odwzorowane, a każdy element stroju i uzbrojenia jest wzorowany na średniowiecznych oryginałach. Podobnie architektura, średniowieczny Paryż jak żywy – bród, smród i ubóstwo. Żebracy, szczury i bezpańskie psy to nieodzowne elementy krajobrazu. Zresztą to oczywiste - klimat Inquisition wzorowano na takich arcydziełach literatury i filmu jak „Imię Róży" i „Ivanhoe". No i na dodatek gra jest pisana przez Francuzów.
Inquisition budzi nadzieje... Wreszcie gra z ciekawa fabułą opartą na legendzie templariuszy. Mam nadzieję, że będzie tak miodna, jak miodnie się zapowiada. Uważajcie! „Inkwizycja" przyjdzie po Was w listopadzie i skonfiskuje PSdwójki.


Listen up Matthew, and look at the skeleton key on this table.
Very good at picking locks !
In the room behind you, you'll find a chest, as big as the belly of a priest.
Prise it open and bring me the contents

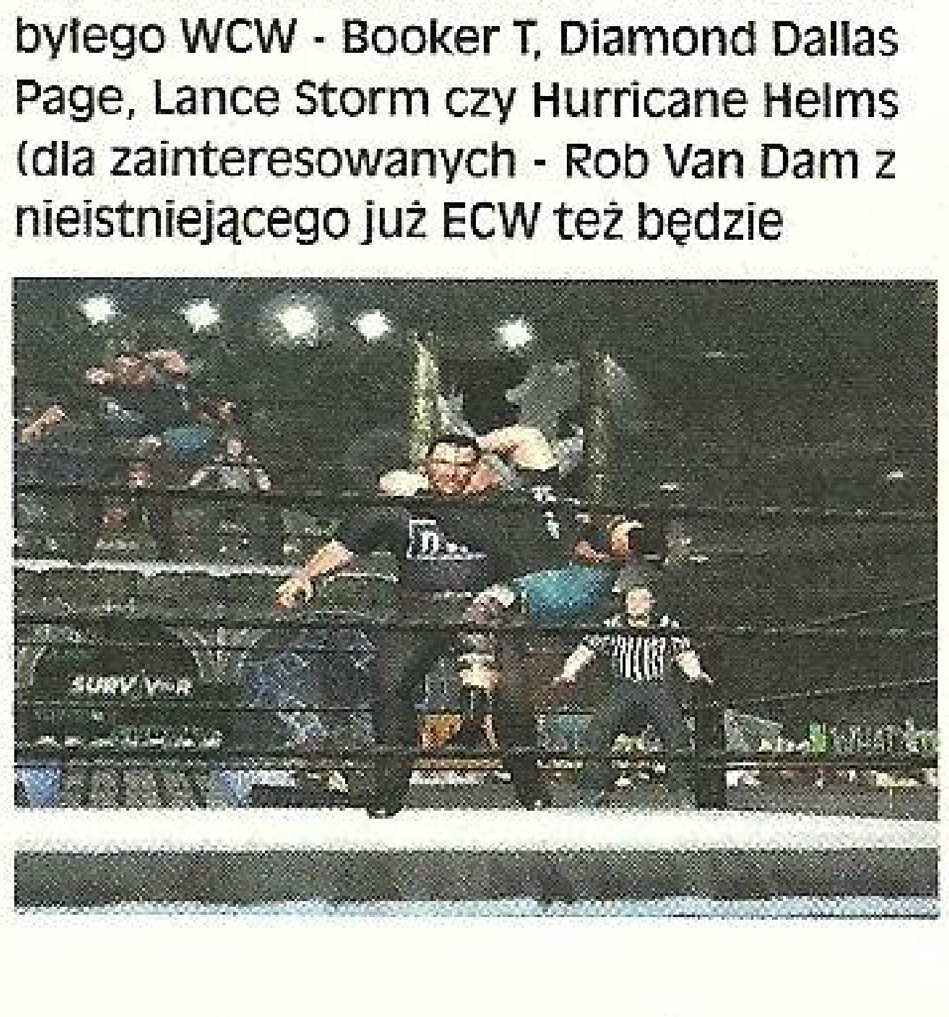


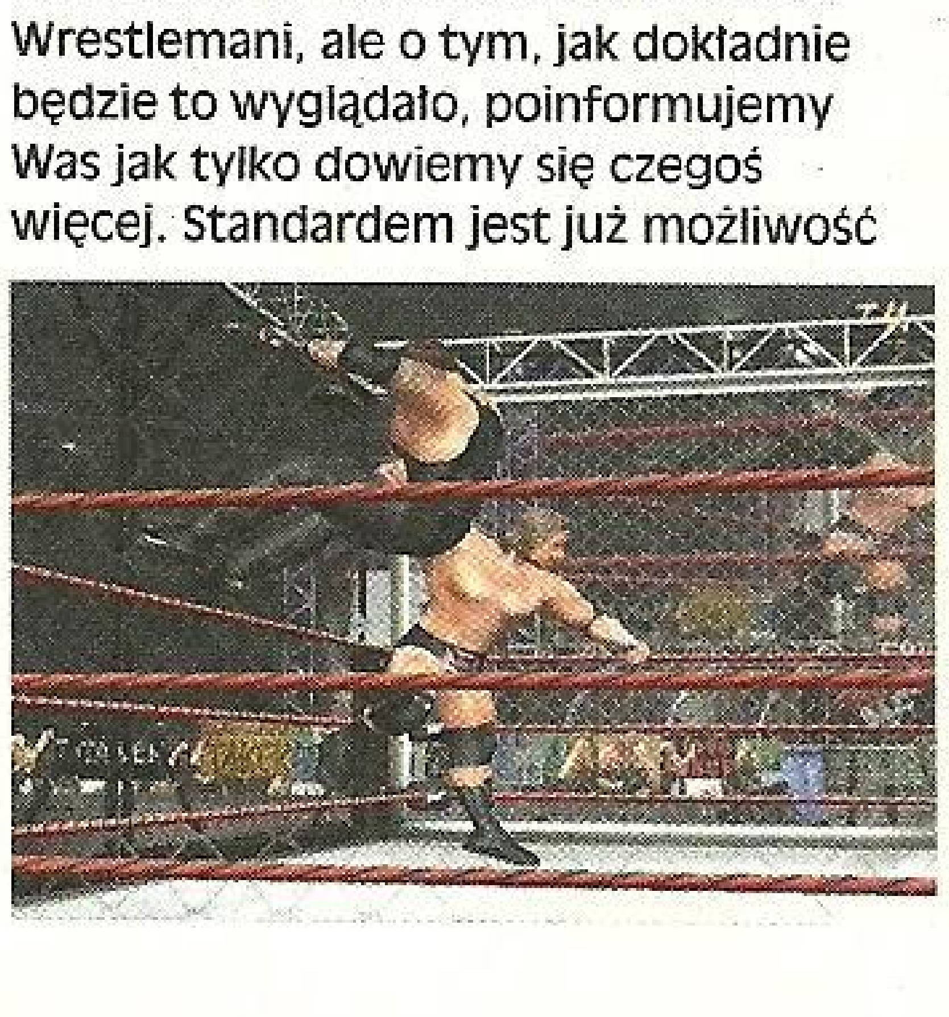


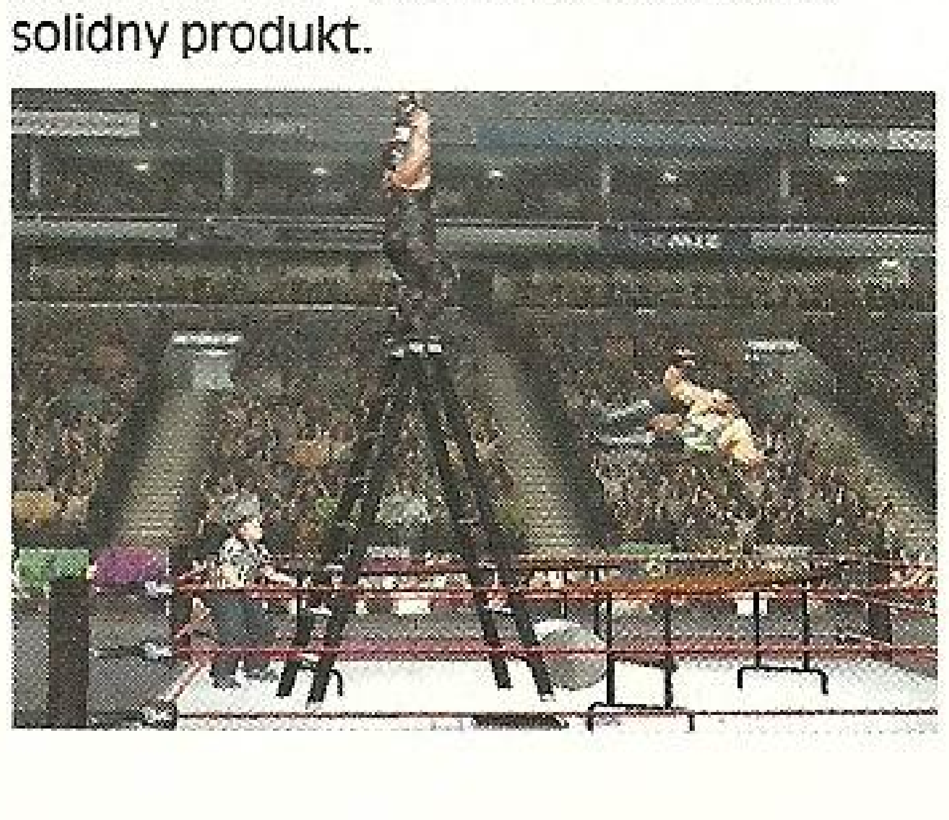
WWF Wrestlemania X8

GCN Dalsze wyczyny facetów w obcisłych gatkach

What? Swego czasu na N64 zostało wydanych kilka gier wrestlingowych związanych z federacja WWF (Warzone, Attitude, Wrestlemania 2000, No Mercy). Dwie ostatnie były ciepło przyjęte przez fanów, a ich wydawcą była firmę THQ. Jeżeli mieliście jakiekolwiek obawy, że na GameCube nie pojawi się żaden porządny wrestling, to właśnie się one rozwiewają - THQ zapowiedziało Wrestlemanie X8. Twórcami wersji na Nintendo będzie firma YUKES, czyli ta sama, która dała nam najlepszą serię wrestlingów na konsole - Smackdown, a to że nadają się do tej roboty już dawno udowodnili. Jednak najlepszą wiadomością jest to, że Wrestlemania X8 jako pierwsza z gier wrestlingowych będzie miała w swoim składzie zawodników, którzy w lipcu zeszłego roku brali udział w tak zwanej Inwazji WCW i ECW na WWF. W grze znajdziemy, oprócz takich zawodników z WWF jak Stone Cold "What?" Steve Austin, Undertaker, The Rock, Triple H czy Chris Jericho, również wrestlerów z byłego WCW - Booker T, Diamond Dallas Page, Lance Storm czy Hurricane Helms (dla zainteresowanych - Rob Van Dam z nieistniejącego już ECW też będzie obecny). What? To oczywiście nie wszystko - zawodników będzie ponad 30! Nowością ma być też Championship Road czyli od podrzędnego jobbera z dark match'ów do króla main eventu Wrestlemani, ale o tym, jak dokładnie będzie to wyglądało, poinformujemy Was jak tylko dowiemy się czegoś więcej. Standardem jest już możliwość stworzenia własnej postaci i we Wrestlemani X8 też nie zabraknie takiej możliwości. Ciężko jest jak na razie powiedzieć coś więcej, ale po obrazkach wnosimy, że gra będzie wyglądała naprawdę super. A jeżeli grywalność będzie podobna jak w Smackdown, to nie ma obawy - dostaniemy naprawę solidny produkt.







Nintendo®
GAMING 24:7
Czy jesteś prawdziwym graczem?
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Golden Sun
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
ADVANCE WARS
Nintendo
To jest mocna gra! Nie rozrywka.
GAME BOY ADVANCE™

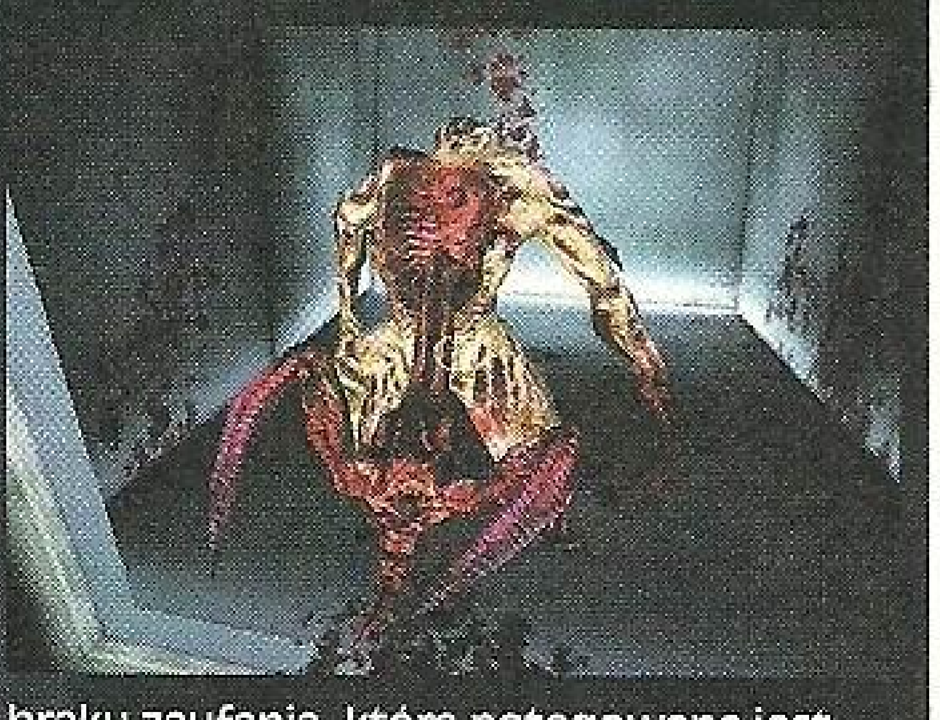
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel.071/339 78 02

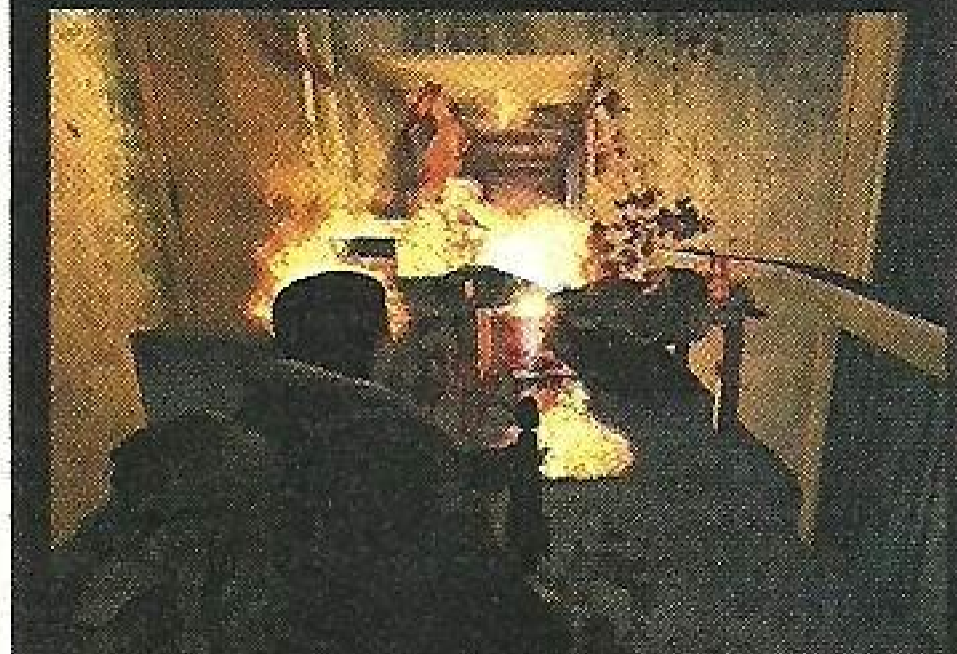
Super Mario World TM - Super Mario Advance 2 TM, Golden Sun and Advance Wars © 1983-2002 NINTENDO. TM and ® are trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

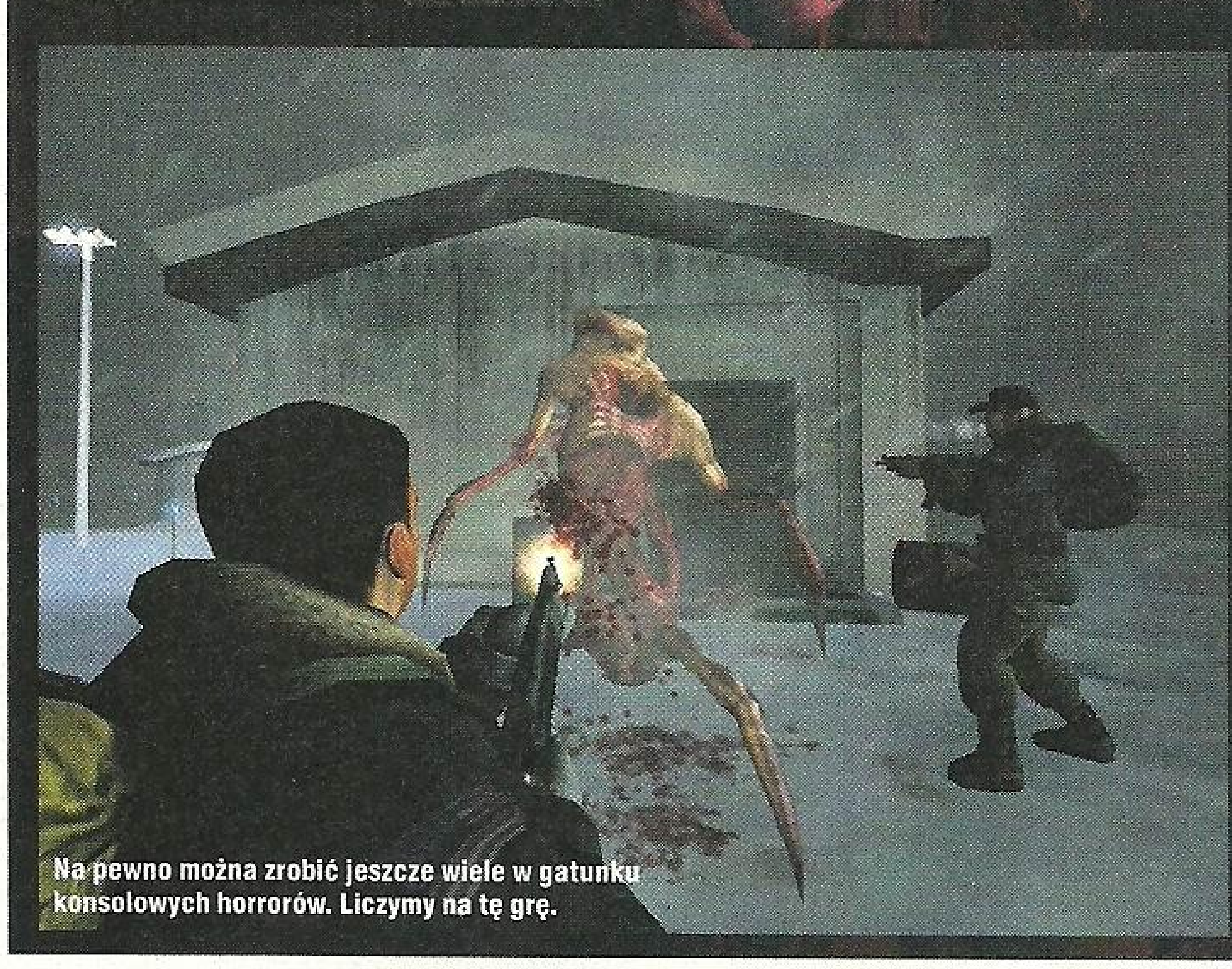
The Thing

PS2, Xbox, GCN Horroru ciąg dalszy...

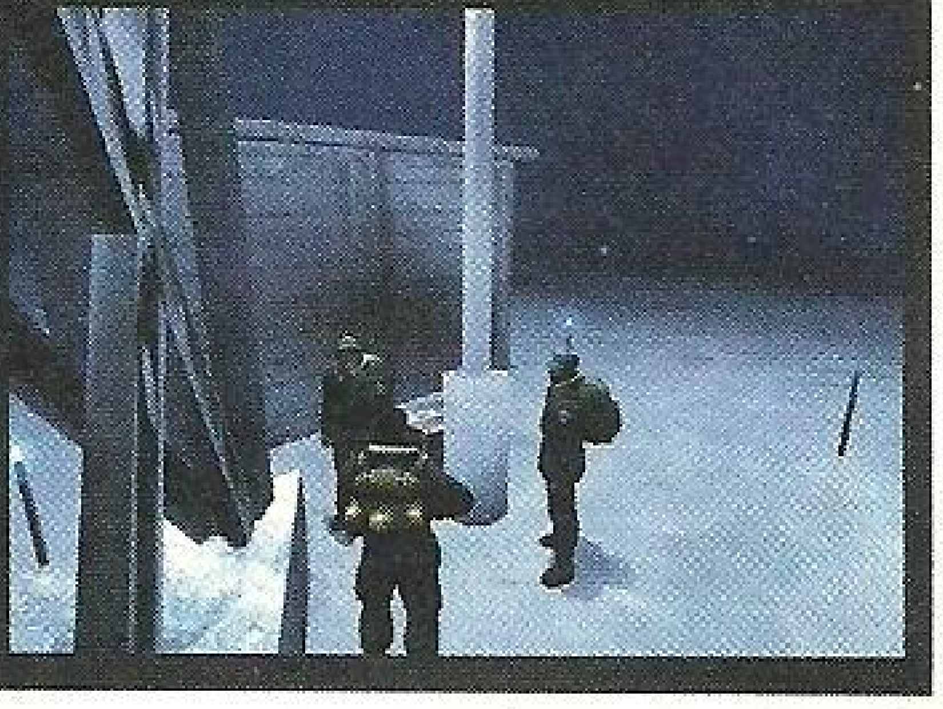
The Thing to gra oparta na filmie Johna Carpentera pod tym samym tytułem. W grze zostaną przedstawione wydarzenia, mające miejsce po historii ukazanej w klasyce kina z 1982 roku.
Gracz, jako komandos z grupy ratunkowej, zostaje wysłany na Antarktydę by zbadać zaginięcie naukowej ekspedycji. Na miejscu okazuje się, że w bazie polarnej egzystuje obca forma życia, potrafiąca zamieniać się kształtem w swoje ofiary. Pojawia się nowy cel - przeżyć. Na dobrą sprawę nie wiadomo teraz, komu można zaufać. Jedyną szansą jest trzymać się razem.
The Thing to survival horror widziany zza pleców bohatera (tpp). Firma Computer Artworks dokłada wszelkich starań, by gra wniosła powiew świeżości do gatunku. Najważniejszą innowacją jest interakcja z ludźmi. Grupa potrzebuje przywódcy. Kogoś, kto poradzi sobie ze strachem. By zdobyć zaufanie, musimy udowodnić, że zależy nam na kumplach. Uratowanie czyjegoś życia, czy bohaterska walka i poświęcenie dodaje nam szacunku. Jest on mierzony przez specjalny pasek. By nie doprowadzić nikogo do paranoi musimy rozmyślnie wykonywać każdy ruch - źle byłoby, gdyby ktoś zaczął krzyczeć, że jesteśmy alienem... Konsolowi towarzysze mają czuć taką samą niepewność, jak my. Wytwarza to genialną atmosferę strachu i braku zaufania, która potęgowana jest przez mroczny i nieprzyjazny klimat polarny (z dala od domu, pomocy...). Każdy nerwowo spogląda na tego obok. A przy takim stresie nie trudno o wybuch. Jest tylko jedna możliwość ustalenia, czy kosmitą zamieszkał już w którymś z ludzi - trzeba mu zrobić badanie krwi. Jednak gdy podejrzenia okażą się słuszne, wykryte „coś" może wpaść w szał.
Wizualnie The Thing przedstawia się bardzo porządnie. Postacie są ładnie modelowane, nie mają ostrych krawędzi. Tekstury otoczenia są w wysokiej rozdzielczości. Efekty świetlne prezentują się znakomicie. Flaki i krew nie odstają od reszty. Nie zabraknie też śniegu, czy lecącej z ust pary.
„Rzecz", o której tu mowa, wydana zostanie na wszystkie platformy next-gen, niestety dokładny termin premiery nie został jeszcze podany.





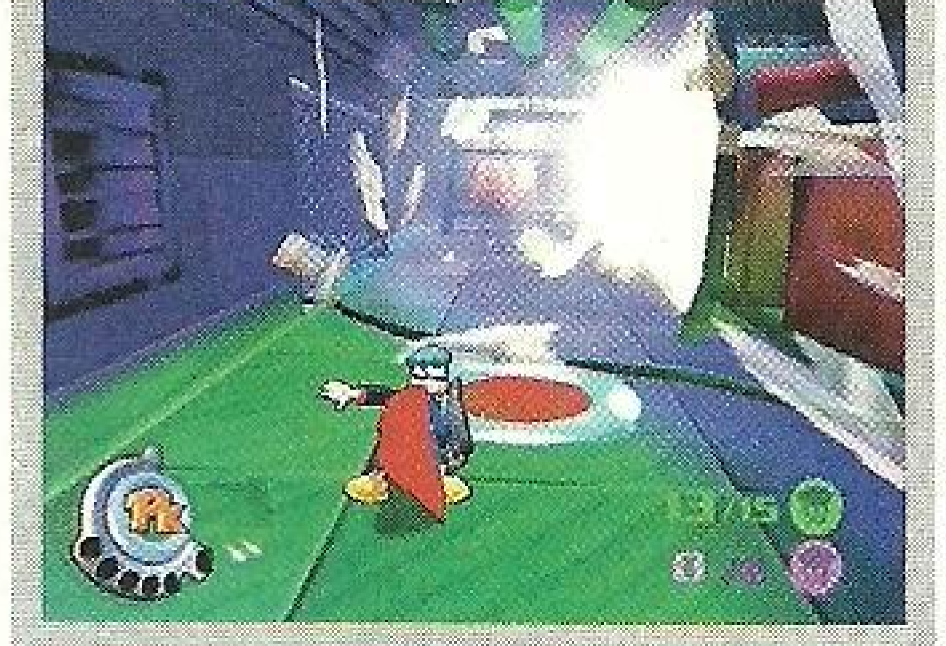


Na pewno można zrobić jeszcze wiele w gatunku konsolowych horrorów. Liczymy na tę grę.



Donald Duck Who Is PK?

PS2, GCN Donnie!

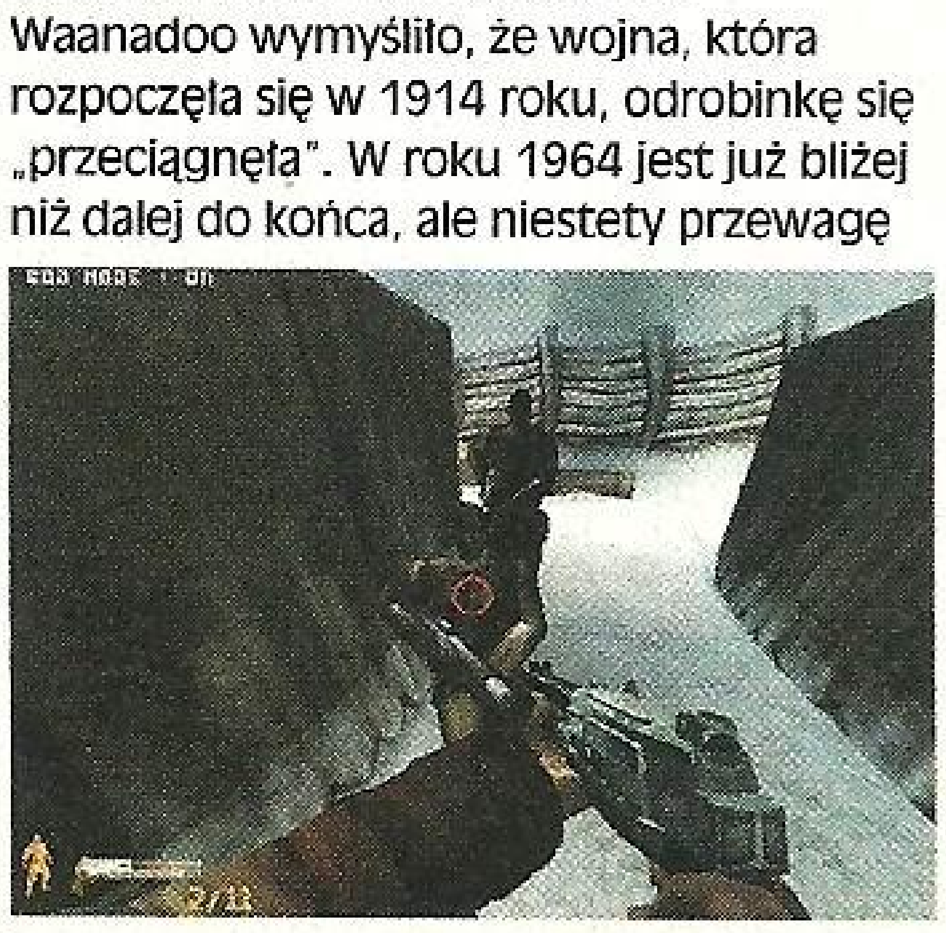


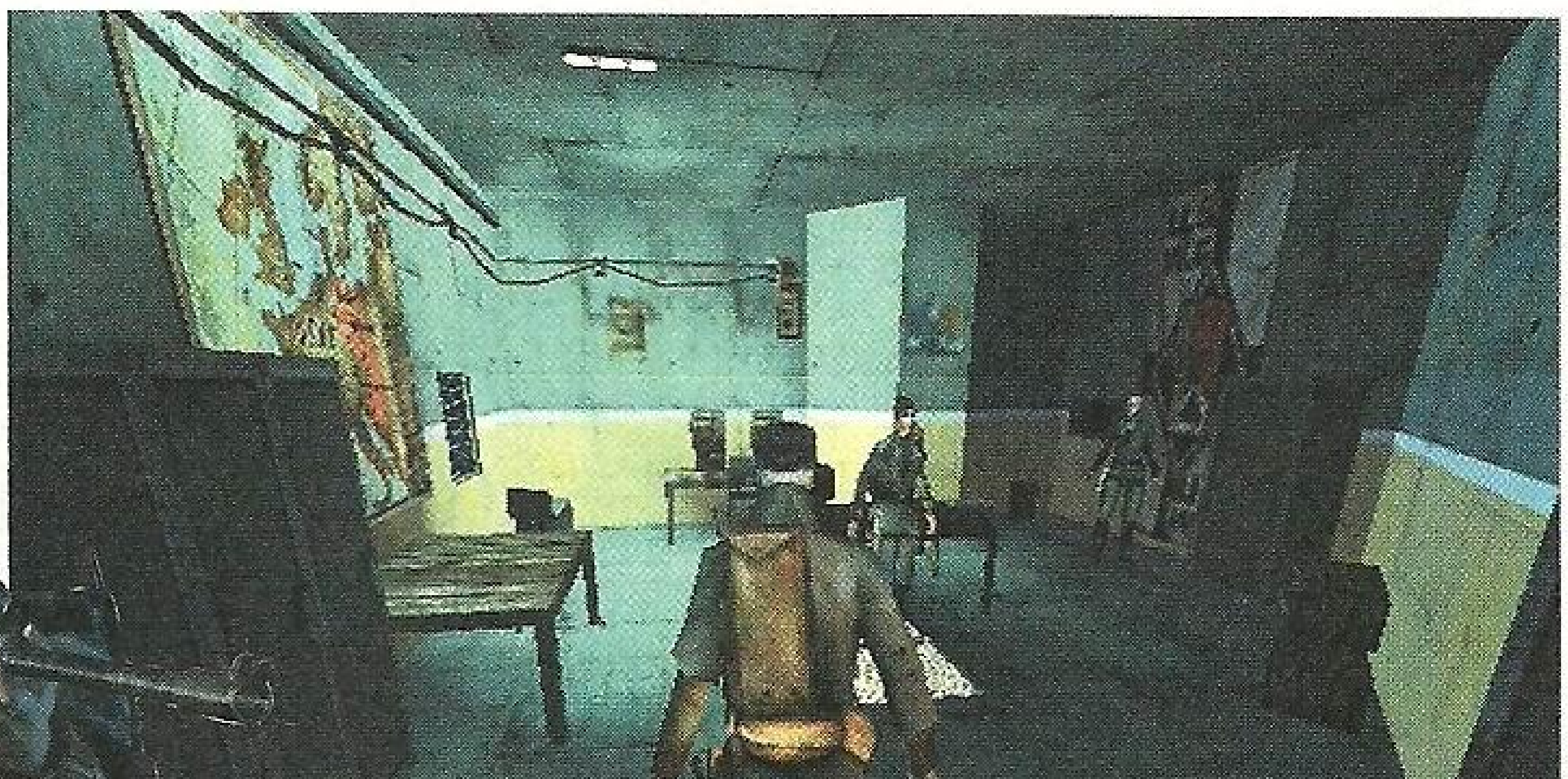
Who the f... is PK? Hehehe... PK jest główną postacią w strzelanko-platformówce, którą zapowiedziało Ubi Soft na PS2 i Kiuba. Ale prywatnie znany jest jako Kaczor Donald.
Pewnego szarego dnia Donald wypowiada na głos swoje marzenie – chciałby zostać superbohaterem, kimś na miarę Supermana czy Spidermana... Ktoś usłyszał jego życzenie i spełnił je. Tym kimś jest superkomputer – Computer One. No i się zaczęło... Kaczor Donald został Superbohaterem Przyszłości... o ksywie PK. Można tylko snuć domysły, co oznacza ten skrót – przyjmijmy na razie, że jest to... Potężny Kaczor.
Potężny Kaczor szybko odkrywa, że zła pozaziemska rasa - Evronianie ma zamiar najechać Ziemię i ze wszystkich zamieszkujących ją inteligentnych (choć nie zawsze) istot uczynić niewolników. Wyobrażacie to sobie!
PK będzie musiał użyć swych wszystkich nowo nabytych mocy, aby powstrzymać najeźdźców i uwolnić zakładników. Prawdopodobnie będą nimi inne postacie z uniwersum Disneya. Nasz bohater przemierzy cztery światy i napotka wielu przeciwników.Grafika ma być bardzo kreskówkowa (użyto cel-shadingu), a całość fabuły i akcji utrzymana w rozrywkowym i humorystycznym klimacie. Dzieciom się z pewnością spodoba.

Iron Storm

PS2 Alternatywna historia, ostra jatka!

Wanadoo, jak na Francuzów przystało, bardzo dba o fabułę w swoich grach. Nawet w strzelaninach czy przygodówkach akcji. Dobrym przykładem takiego podejścia jest Inqusition, ale Iron Strom też nie wypadł sroce spod ogona. Pomysł jest bardzo ciekawy - Rok 1964, środkowa Europa, a raczej to, co z niej zostało po trwającej już pół wieku Wielkiej Wojnie. Alternatywna historia to zawsze wdzięczny temat do rozważań, pod tytułem: „Co by było, gdyby...". Waanadoo wymyśliło, że wojna, która rozpoczęła się w 1914 roku, odrobinkę się „przeciągnęła". W roku 1964 jest już bliżej niż dalej do końca, ale niestety przewagę osiągają wrogowie Zachodu, tak zwane Russo–Mongol Empire na czele ze swym przywódcą - baronem Romanem Ungernem von Sternbergiem. Baronowi marzy się odrodzenie potęgi Mongołów i zostanie drugim Czyngischanem oraz władcą całej Eurazji. Co ciekawe, taka postać w rzeczywistości istniała – von Stenberg w 1921 roku ogłosił się chanem Mongolii (wcześniej był dowódcą Azjatyckiej Dywizji Konnej podczas wojny domowej w Rosji), kilka miesięcy później został pokonany i stracony przez bolszewików. Eeech... Meandry historii. Wracajmy jednak do Iron Storm. Otoczka fabularna jest ciekawa, fakt. Ale co z resztą? Iron Storm jest strzelanką fpp/tpp. W zależności od okoliczności wybieramy widok z pierwszej osoby (zabić, zabić...) lub zza pleców (podkraść się i... zabić, zabić). Na wyposażeniu sporo standardowej broni: karabiny, pistolety, miny, grantnik czy snajperka. Cel – infiltracja tajnego laboratorium, gdzie produkowana jest jakaś wunderwaffe. Czyli nasz chleb powszedni. Programiści bardzo starają się osiągnąć wysoki poziom realizmu. Grafika jest jednak trochę ziarnista. Ale otoczenie jest dopracowane – dużo zniszczeń, okopy, zasieki, bunkry. Czołgi, helikoptery, gniazda karabinów maszynowych i dużo przeciwników.
Zapowiada się niezła jatka w wojennym stylu. Gra ukaże się na PS2 jeszcze przed końcem roku.





Iron Storm wizualnie przypomina trochę Splinter Cell, ale w założeniach ma to być głównie ostra jatka.

NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

BRYANT
8
SPALDING
KOBE GETS STAR IN L.
Kobe Lights Up League
KOBE GETS KEYS TO CITY
Even Cold Can't Keep Kobe Down
Kobe Gets Second Ring
KOBE SHATTERS SCORING RECORD
WHO CAN STOP KOBE?
Ko-Be...

NBA COURTSIDE 2002

Nie czcij Kobe Bryant'a.
Bądź nim.

Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

NBA Courtside 2002 © 2001 Nintendo. The NBA and individual NBA member Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2002 NBA Properties, Inc. All rights reserved.™ and ® are Trademarks of Nintendo.

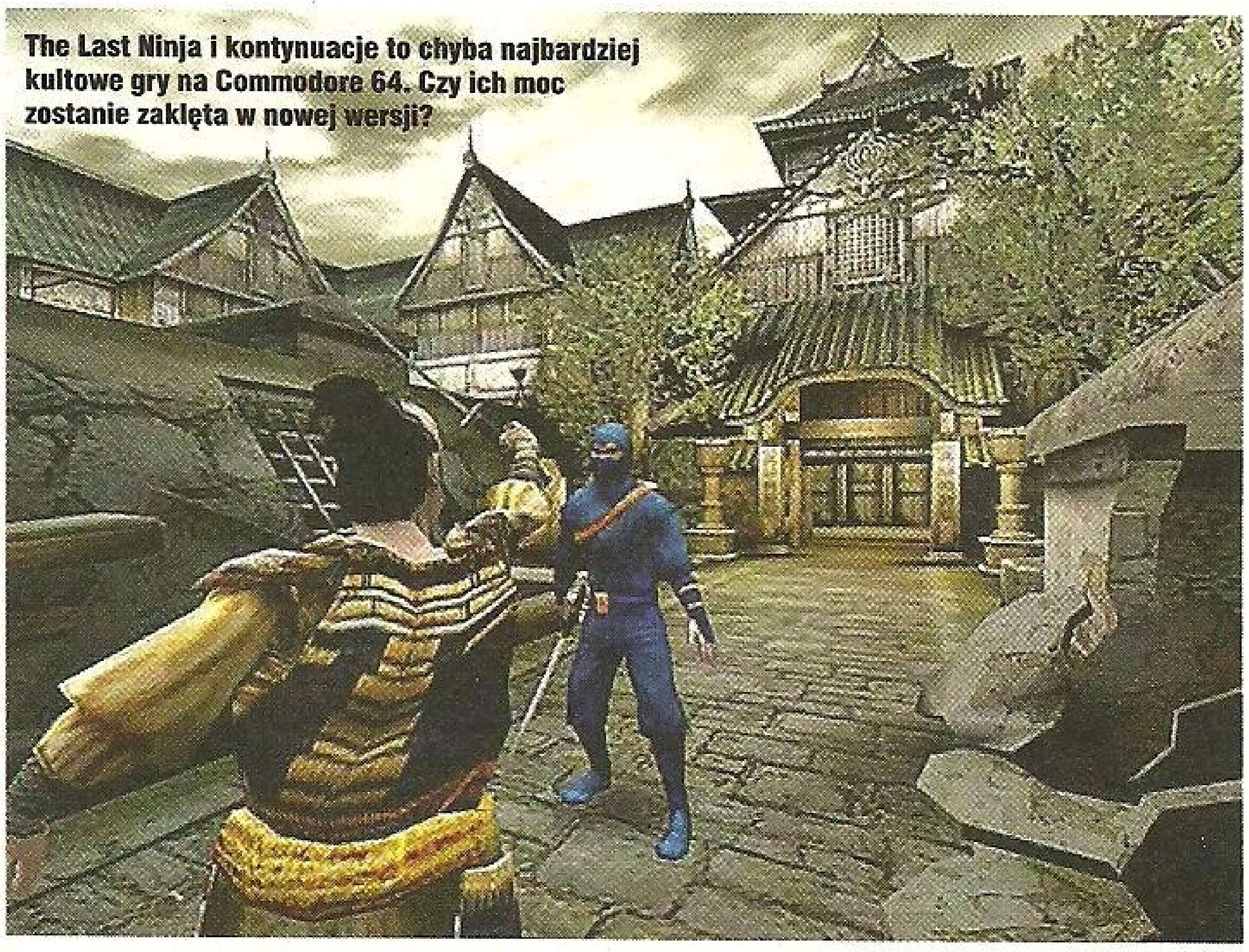
The Last Ninja

Xbox Odpowiedź na Tenchu?

Ostatnio nastała moda na odgrzewanie bardzo starych tytułów. Na całe szczęście wychodzi to lepiej niż przy okazji Centipide czy Froggera przeniesionych w 3D. Maximo, czyli Ghost'n'Goblins jest naprawdę świetne. Teraz nadszedł czas na remake The Last Ninja - swego czasu kultowej pozycji na C-64.

Fabuła jest dość standardowa. Jest zły Shogun Kunitoki, który rządzi żelazną ręką i czarną magią. Jest też klan ninja, który najwyraźniej nie przypadł do gustu Kunitokiemu. Wybił ich prawie do nogi, ale (na swoją zgubę) pozostawił przy życiu mistrza i ucznia. Gracz wcieli się w rolę ucznia i dzięki dobrym radom mistrza dopełni zemsty na złym shogunie.

Na jego drodze stanie naprawdę wielu przeciwników – samuraje, demony, potwory i silnoręcy shoguna (czyli mini-bossowie). Na końcu przygody czeka oczywiście sam arcyłotr Kunitoki. Armakuni (bo tak ma na imię nasz bohater) będzie mógł skorzystać ze wszystkich sztuczek, jakie są w arsenale ninja – magia, zawsze skuteczna walka wręcz, no i nie zapominajmy o starej sztuczce ze znikaniem w obłoku dymu. Umiejętność cichego podkradania się do przeciwnika też się przyda.



The Last Ninja i kontynuacje to chyba najbardziej kultowe gry na Commodore 64. Czy ich moc zostanie zaklęta w nowej wersji?

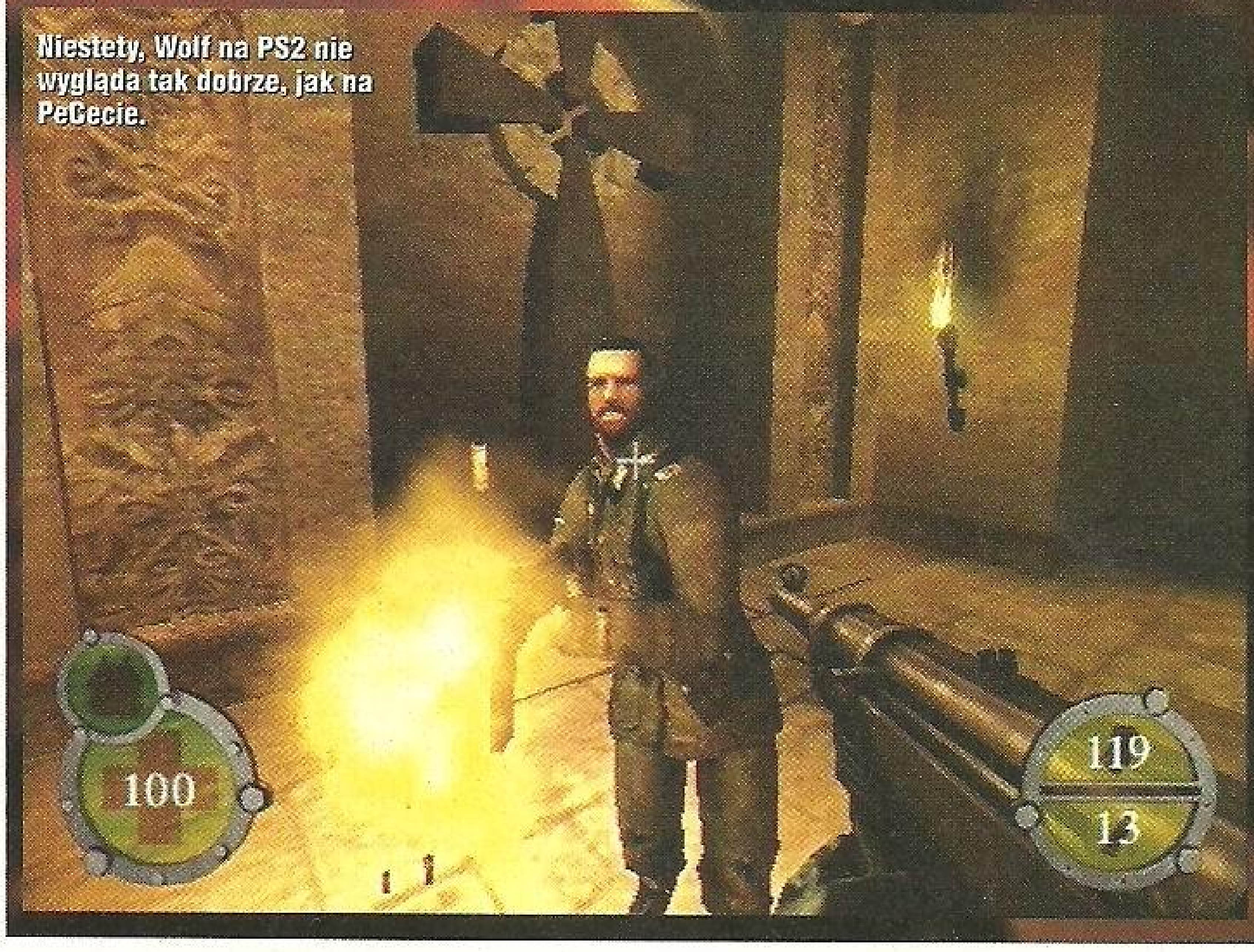
Na razie niewiele więcej wiadomo, ale kilka screenów, które możecie tu zobaczyć robi spore wrażenie. Ilość szczegółów jest powalająca. Otoczenie przebogate, elementy stroju rzucają na glebę. Jeżeli tak to będzie wyglądało i jeszcze będzie grywalne, to będziemy mieli dużo zabawy. Ninja, samuraje i siły nadprzyrodzone. The Last Ninja zapowiada się na bardziej rozrywkową wariację na temat Tenchu.

Gra zapowiedziana jest na Xboxa, ale możliwe, że ukaże się także na GCN.

Return to Castle Wolfenstein

PS2, Xbox Zniszcz ulubieńców fuhrera - Paranormalną Dywizję SS!

Nowe wieści na temat tego wspaniałego shootera FPP trochę rozczarowują. Nie, dlatego, że gra nagle stała się kiepska, czy coś w tym guście. Nic z tych rzeczy. Po prostu okazuje się, że będzie to po prostu konwersja z peceta i nie dostaniemy żadnych nowych misji, czy dodatków, do jakich przyzwyczaili nas wydawcy w innych konwertowanych z jednej platformy na inną produkcjach. Nie umniejsza to jednak grywalności i każdy maniak FPP z radością dorwie się do pada, aby postrzelać do nazistów.



Niestety, Wolf na PS2 nie wygląda tak dobrze, jak na PeCecie.

Jak wiadomo, w Wolefensteinie klimat jest zupełnie inny niż w Medal of Honor. W MoH jest realizm i prawdziwa wojna, w RtCW mamy bardziej swobodne podejście do tematu i klimaty jak z horrorów w stylu Frankensteina (co by się nawet rymowało z tytułem). Return to Castle Wolfenstein chodzi na „silniku" Quake'a III Arena i z tego, co nam wiadomo na PS2 będzie wyglądał bardzo podobnie jak na piecu. Choć z jedną skazą – teksturami, które powoli stają się piętą achillesową tej konsoli. No i jak na razie wczesna wersja gry bardzo chrupie. Programiści z Raster, którzy zajmują się konwersją, obiecują, że to się zmieni. Co do wersji na Xboxa, nie powinno być takich wątpliwości – konwersja musi być idealna. Oczywiście sterowanie będzie dostosowane do wymagań padów i w pełni konfigurowalne, włącznie z czułością gałek analogowych. Reszta zmian jest już zupełnie kosmetyczna – inne menusy, filmiki i tym podobne elementy interfejsu.

Premiera wersji na Xbox'a zapowiadana jest na koniec tego roku, a posiadacze PS2 swoje wydanie dostaną prawdopodobnie na początku 2003 roku. Końcówka tego roku będzie bardzo ciekawa dla fanów FPP'ów – Red Faction II, TimeSplitters 2, Return To Castle Wolfenstein, Falcone i jeszcze kilka innych pozycji. Ale porządnego strzelania nigdy za wiele.

Minority Report

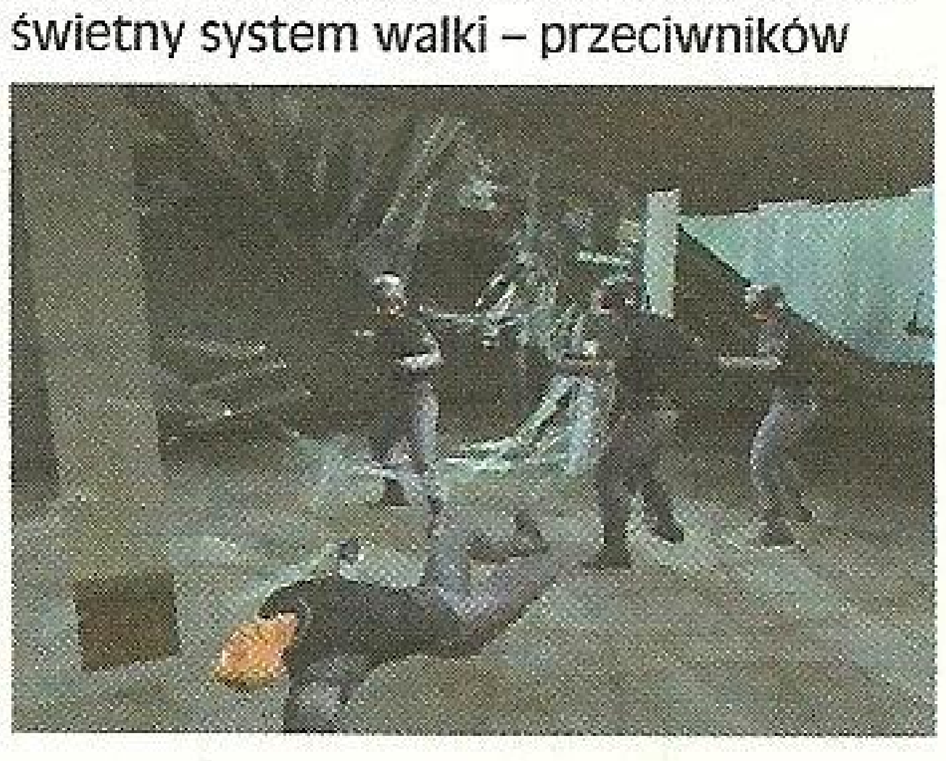
PS2, Xbox, GCN Spielberg robi Dicka

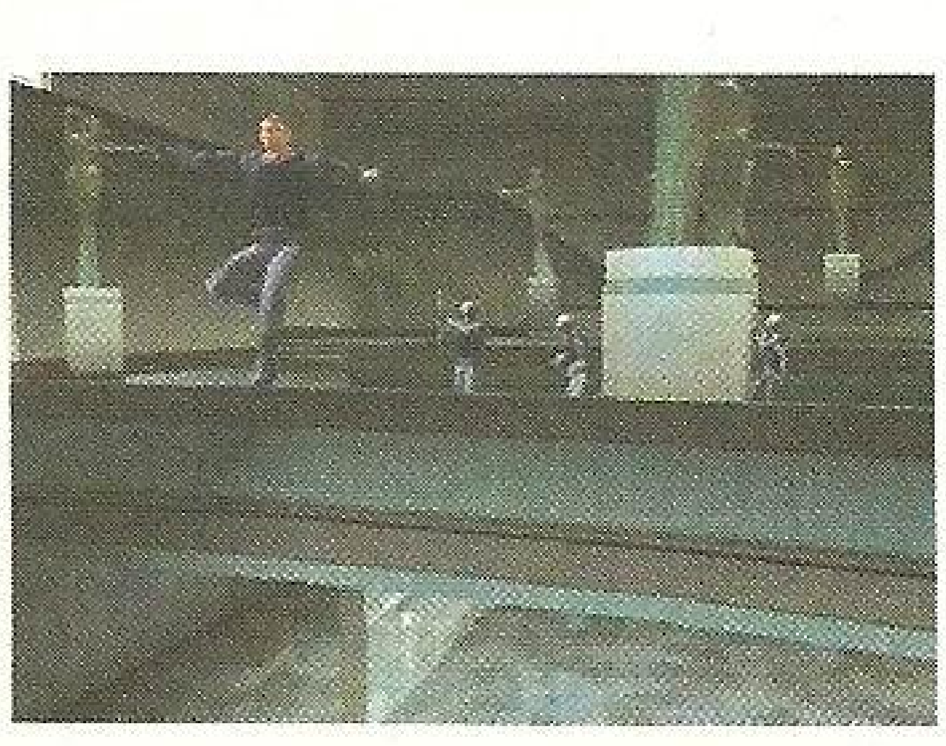
Minority Report to tytuł najnowszego filmu Stevena Spielberga na podstawie prozy Philipa K. Dicka. W Polsce film pojawi się pod tytułem „Raport Mniejszości".

Większość filmów opartych na książkach Dicka (choć zazwyczaj dość luźno - wiernie się nie da, są zbyt zakręcone) zrobiła niezła karierę – pamiętacie „Pamięć Absolutną" z Arnuldem lub „Łowcę Androidów" z Harrisonem Fordem? Szczególnie ten drugi jest rewelacyjny. Z grami było trochę gorzej, i tylko przygodówka na podstawie „Blade Runnera" (na PC) była dobra. Ubik na PSOne był tragiczny. W przypadku Minority Report mamy nadzieję, że film i gra wybiją się ponad przeciętność. Film reżyseruje Steven Spielberg.

W przyszłości przestępcy są zatrzymywani jeszcze przed popełnieniem zbrodni. Decyduje o tym superkomputer. John Anderton (w tej roli w filmie wystąpi Tom Cruise) jest policjantem, ale pewnego dnia system obraca się przeciwko niemu – zostaje oskarżony o zabójstwo, którego ma rzekomo dokonać. Twierdzi, że jest niewinny i że został wrobiony. Za wszelką cenę próbuje dociec, kto za tym stoi. Pomożemy mu, czemu nie.

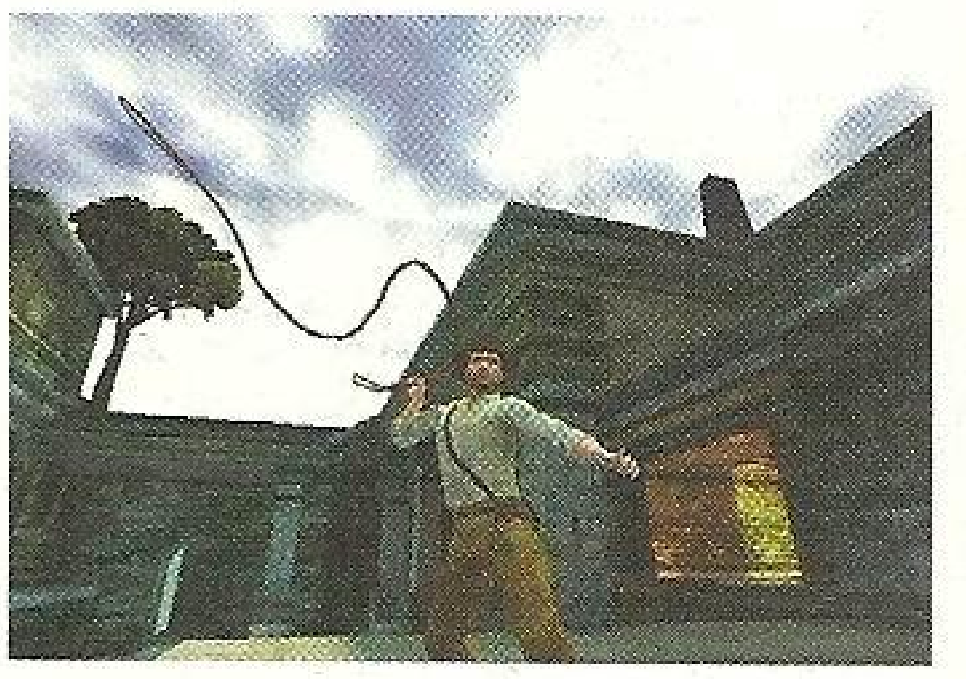
Minority Report przygotowuje firma Treyarch (twórcy ostatniego Spider-Mana), a wydawcą jest Activision. Ukaże się na wszystkich konsolach next-gen. Prawdopodobnie pod koniec tego roku, choć dokładne daty nie są znane – jest jeszcze wiele do zrobienia. Będzie to przygodówka akcji, oczywiście z perspektywy trzeciej osoby. Jak na razie jej największą zaletą, oprócz grafiki, jest świetny system walki – przeciwników można łapać i rzucać nimi w elementy otoczenia (na przykład: wywalić przez okno – świetnie tłuką się szyby). Animacja podczas takich akcji jest wyśmienita – ciała latają i upadają jak trzeba (czyli z łomotem). Będzie też sporo futurystycznych broni (choć raczej żadnej śmiercionośnej, kłóciłaby się z fabułą) i gadżetów. Czy ktoś uwierzy w „Raport Mniejszości"? Chyba będzie warto.





Indiana Jones AND THE EMPEROR'S TOMB

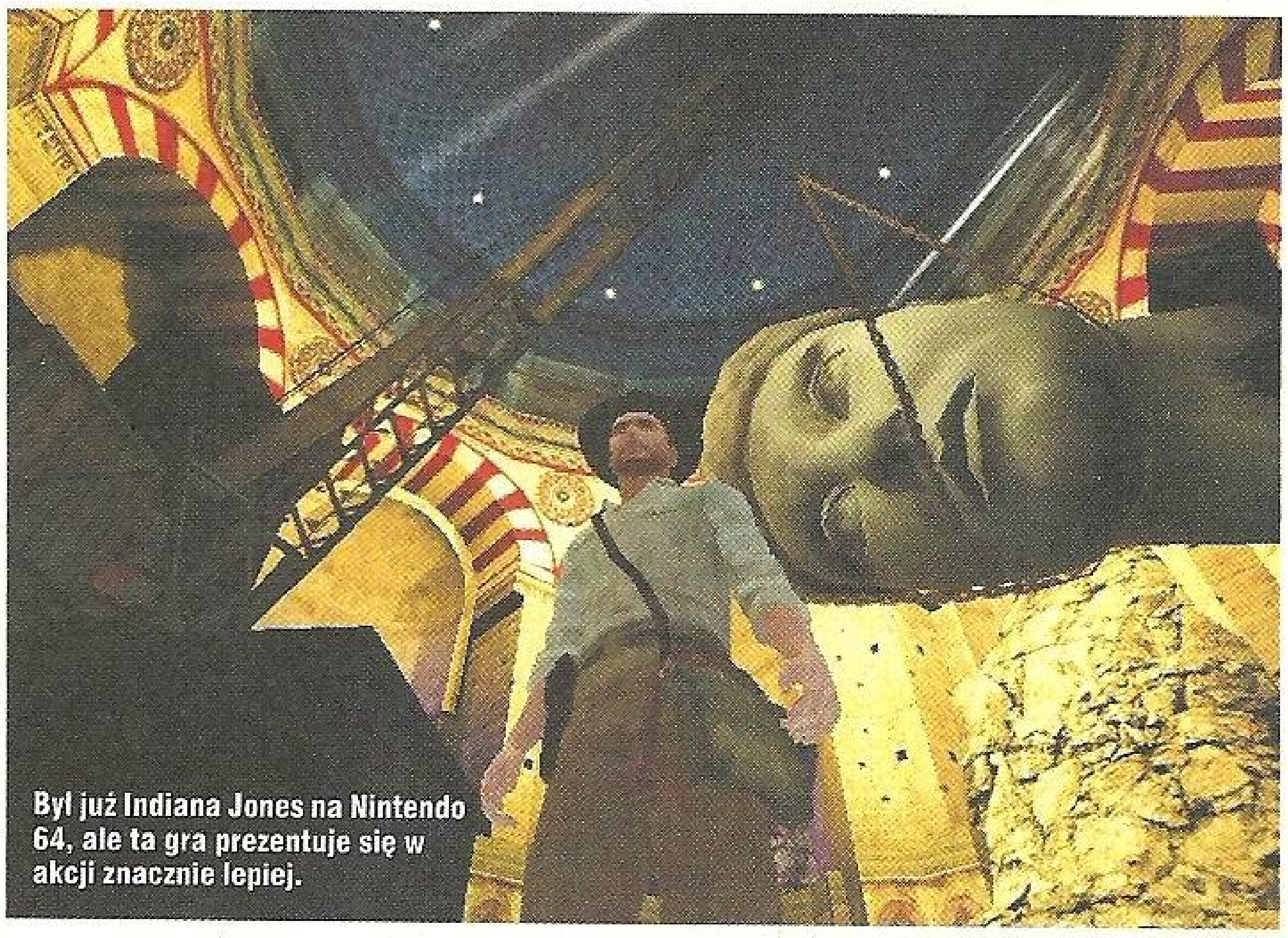
PS2, Xbox Najnowsze przygody Henry'ego Juniora



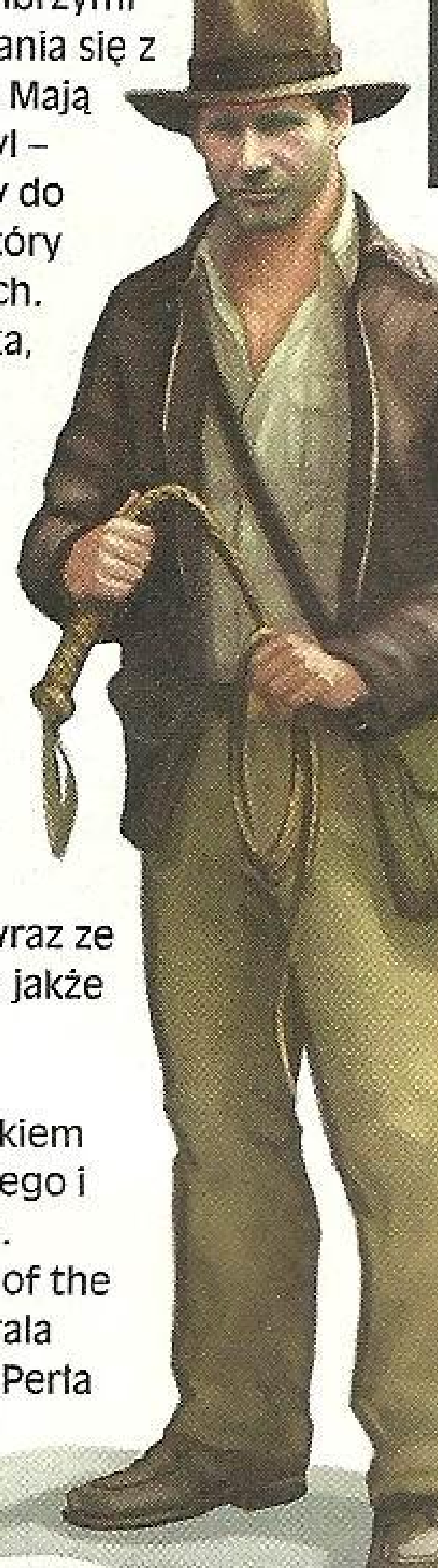
My name is Jones... Indiana Jones. Podobieństwo pomiędzy Bondem i Indianą jest uderzające – obaj zazwyczaj ratują świat, są przystojni i w każdej ze swych przygód poznają przynamniej dwie piękne kobiety – jedna jest niebezpieczna, a druga potrzebuje pomocy. No i mają olbrzymi talent do wydostawania się z sytuacji bez wyjścia. Mają trochę odmienny styl – Indiana jest podobny do małego łobuziaka, który lubi łazić po drzewach. Bond zaś do dzieciaka, który lubi bawić się fajnymi zabawkami. Obaj są dużymi dziećmi – to nie ulega wątpliwości. W nowej grze znajdziemy wszystko, co jest w schemacie. Trzeba uratować świat. Mamy rok 1935 - Black Dragon Triad wraz ze swym niemieckim (a jakże by inaczej) sprzymierzeńcem Albrechtem von Beckiem poszukuje tajemniczego i potężnego artefaktu. Czarnej perły „Heart of the Dragon", która pozwala kształtować umysły. Perła jest ukryta w grobowcu pierwszego cesarza Chin. Aby wejść do grobowca, trzeba znaleźć trzy części klucza („Dragon Seal") no i się zaczyna. Indy wraz z wiernym biczem i rewolwerem zwiedzi kilka ciekawych lokacji. Będzie zawsze piękna i tajemnicza Praga, podwodny pałac w Istambule, Hong Kong, twierdza w Himalajach i jeszcze inne. Nie zapomnijmy o kobiecie. Będzie to piękna Mei Ying, która pomoże Indy'emu w osiągnięciu celu.

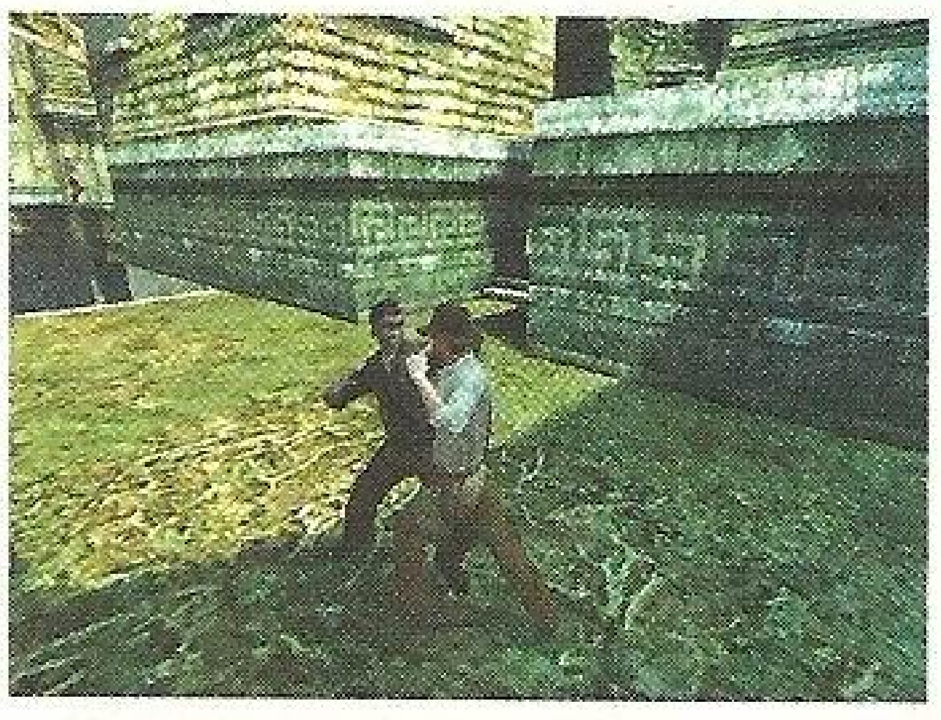
Indiana Jones and The Emperor's Tomb to oczywiście przygódwka z perspektywy trzeciej osoby. System walki ma być dostosowany do klimatu filmów. Będzie dużo bójek wręcz z użyciem tego, co akurat będzie pod ręką. Krzesła, łopaty, nogi od stołu pomogą w wyeliminowaniu przeciwników. Bicz i rewolwer też nie będą przez cały czas zwisać za pasem.

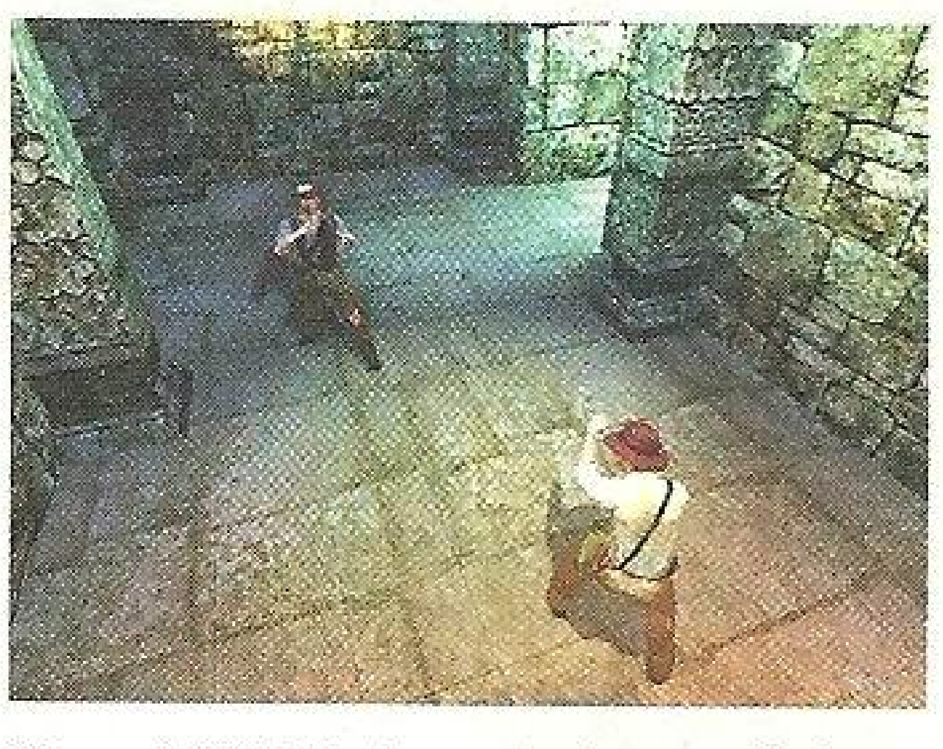
Indiana Jones and The Emperor's Tomb ukaże się przed świętami na Xboxa i PS2. Wydawcą jest oczywiście Lucas Arts.



Był już Indiana Jones na Nintendo 64, ale ta gra prezentuje się w akcji znacznie lepiej.

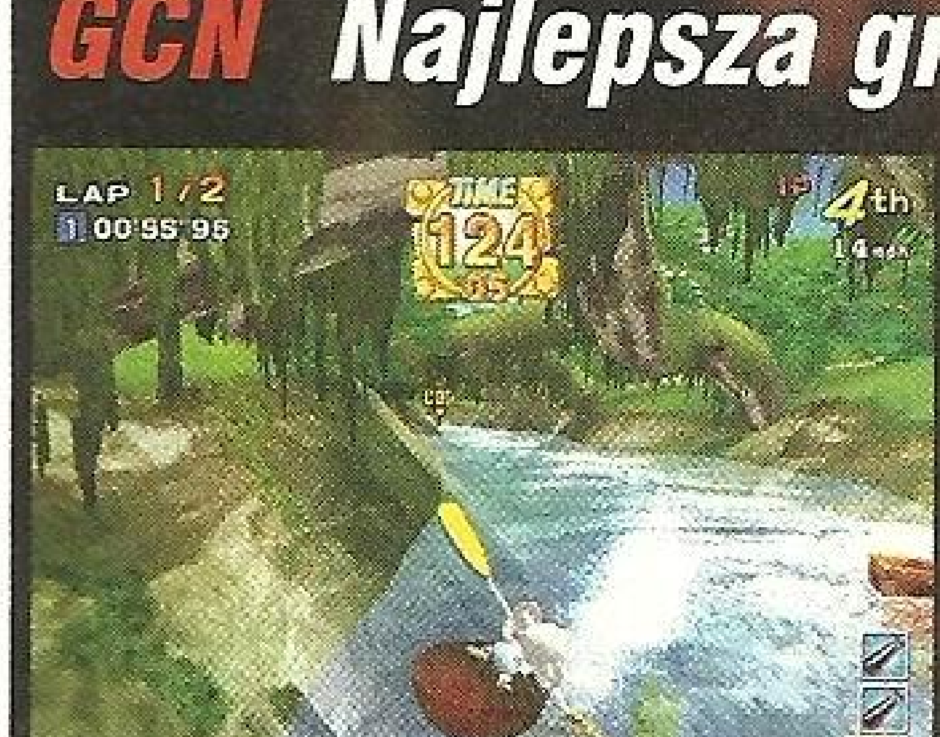


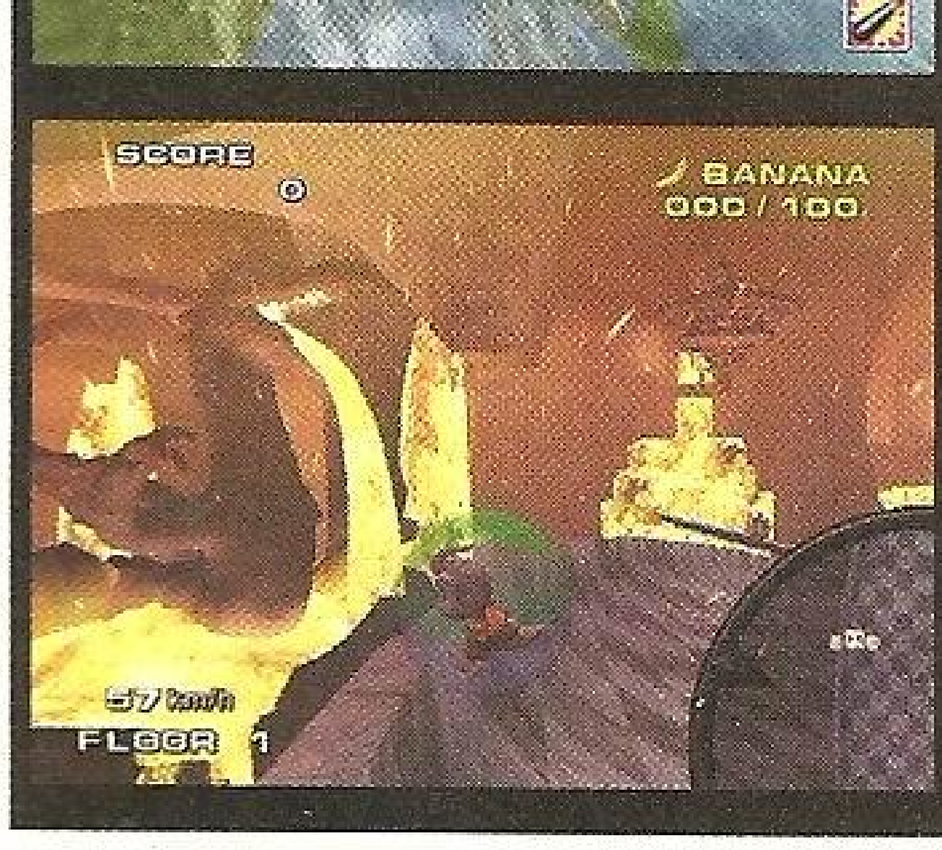




Super Monkey Ball 2

GCN Najlepsza gra logiczno-zręcznościowa powraca!





Małpa w kuli powraca na GameCube! Proces jej tworzenia trwa już dość długo, więc drugiej części możemy spodziewać się wczesną jesienią.

Zmian w zasadach rządzących grą praktycznie nie ma. Nadal wszystko zależy od zręczności naszych palców. Wiemy z całą pewnością, że będzie 150 nowych poziomów. Jeszcze bardziej zakręconych i trudniejszych niż kiedykolwiek. Więcej zakrętów, więcej skoczni i wąziuteńkich kładek. No i więcej zmieniających się w trakcie zabawy ścieżek. Falujących, poruszających się, zmieniających swą szerokość i tak dalej. Na brak pomysłów przy projektowaniu leveli nie można narzekać. Ale najwięcej nowości jest w trybie multiplayer – powrócą z niewielkimi zmianami Monkey Race i Monkey Fight. Odświeżony został Monkey Golf i Monkey Target. Monkey Bowling został bardzo zmieniony – tory są bardziej wymyślne i trudniejsze do pokonania. Nowe tryby multiplayer są związane z różnymi dyscyplinami sportowymi. Będzie baseball, piłka nożna, wyścigi łódek, tenis. Jest też Monkey Shot czyli coś w rodzaju Virtua Cop, gdzie małpki strzelają do bananów i tym podobnych oraz Monkey Dog Fight – czyli pojedynki powietrzne. Jak widać programiści wyszli z założenia, że dla każdego musi być coś miłego. Znudzi się pokonywanie trudniejszych poziomów (choć to wątpliwe)? Zawsze można odprężyć się w jednej z wielu mini gierek. No i szał multiplayerowy – SMB 2 będzie najlepszą party game pod słońcem. Grafika niewiele się zmieni, nadal będzie cukierkowa i bardzo miła dla oka. Poziomy mają być większe, bardziej rozbudowane, a ich otoczenie będzie bogatsze. No i oczywiście SMB2 będzie obłędnie płynne – sześćdziesiąt klatek na sekundę.

SMB to super zabawa, jeżeli SMB2 będzie jeszcze lepsze, to potrzebna będzie kroplówka i cewnik.

Newsflash

■ Jeszcze jedna gra dla fanów Dreamcasta i bijatyk 2D. King of Fighters 2000 pod koniec wakacji znajdzie się na półkach japońskich sklepów.

■ Mały szczegół, który umknął nam z zapowiedzi Resident Evil Zero, którą opublikowaliśmy w ubiegłym miesiącu. Billy Cohen, czyli świeżo upieczony partner Rebeki, jest podejrzany o morderstwo... dwudziestu trzech osób. Brrr... Rzeźnik z Blaviken? Billy umie także grać na fortepianie (ach, ta wrażliwość morderców), co zostanie wykorzystane we właściwej grze.

■ W tym miesiącu gościmy w recenzjach Arc The Lad Collection na PS One, a w Japonii szykuje się Arc The Lad: Twilight of Spitits na PS2, do wydania pod koniec roku.

■ Sonic Team zapowiedziało, że najnowsza gra z niebieskim jeżem zostanie przedstawiona światu w połowie lipca. Na jaką platformę? Przekonamy się już niebawem.

■ Square poinformowało, że przejęło od firmy Quest zespół odpowiedzialny za takie gry, jak Tactics Ogre, Ogre Battle 64 czy Final Fantasy Tactics. Co to oznacza? Pewnie kroi się jakaś Turowa strategia albo fantasy, albo z mechami. Fajnie. I jeszcze jedna wiadomość z tego obozu – Disney stworzy film animowany na podstawie gry Kingom Hearts!

■ Wielkie N jako pierwsze zaoferowało oficjalny bezprzewodowy pad do swej konsoli, choć na razie tylko w USA. Zabawka zwie się WaveBird i poza tym, że jest bezprzewodowa, wygląda zupełnie normalnie. Od zwykłego kontrolera różni się tylko brakiem wibracji, wyłącznikiem i tym, że działa na baterie. Co może stanowić pewien problem – te jak wiadomo lubią złośliwie wyczerpywać się w najmniej odpowiednich momentach. Na szczęście jest kontrolka, która pokazuje stan naładowania.

Zasięg podawany przez producenta to około 6 metrów, oczywiście bez względu na pozycję względem odbiornika wetkniętego w konsolę – pad komunikuje się za pomocą fal radiowych, a nie podczerwieni (w przeciwieństwie do pilotów). W rzeczywistości zasięg pracy jest jednak dużo większy i dochodzi do 30 metrów! Według Nintendo w jednym pomieszczeniu może działać szesnaście WaveBirdów.

WaveBird to super zabawka. Nareszcie koniec z przydeptywaniem sobie kabli podczas grania (a koty też lubią się nimi bawić, co bardziej niż trochę denerwuje). Jedyną łyżką dziegciu jest to, że na razie nie ma go w Europie. Ciekawe, jak na WaveBirda odpowiedzą Sony i Microsoft?

NINTENDO GAMECUBE

WRC Arcade

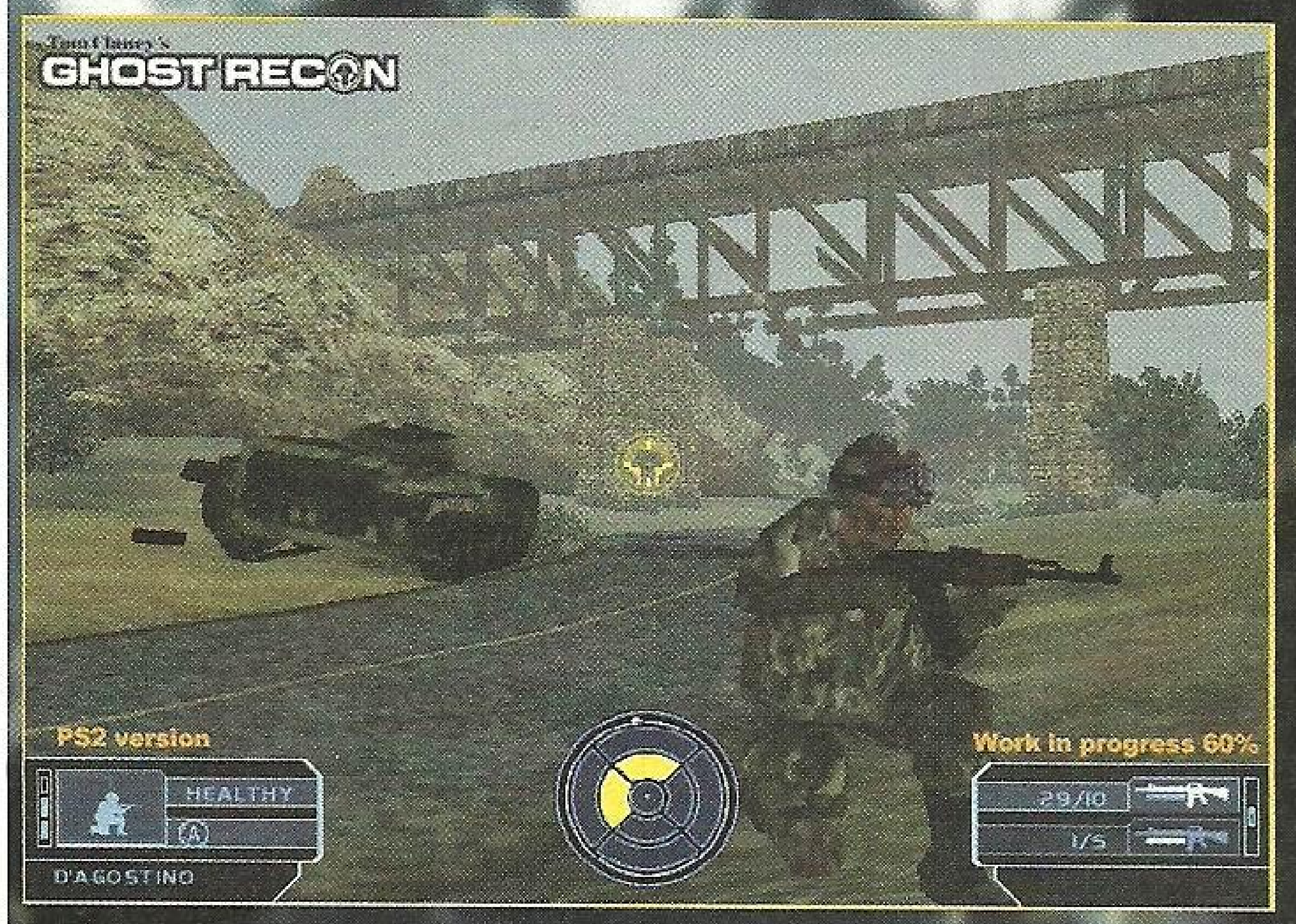
PSX Wyścigi WRC

Sony Europe planuje wydanie WRC Arcade na PSOne już w te wakacje. WRC Arcade jest młodszym, mocno okrojonym, bratem słynnego WRC na PS2. No i jak sam tytuł wskazuje będzie bardziej zręcznościowe niż symulacyjne. A przede wszystkim pozbawione możliwości rozegrania całego sezonu w rajdach WRC. Znajdziemy tu siedem licencjonowanych samochodów, między innymi Mitsubishi Lancer Evolution, Subaru Impreza i Hyundai Accent. Tras będzie czternaście – wszystkie stworzone na podstawie swych rzeczywistych odpowiedników. WRC zawierać będzie pięć trybów zabawy, oprócz standardowego Arcade, będą to: Time Trial, czyli wyścig z czasem, Vs Mode to oczywiście rywalizacja na podzielonym ekranie dla dwóch osób. Super Special Mode to seria kolejnych wyścigów, w każdym następnym czasu na ukończenie jest mniej. Ostatni tryb to Grid Mode – wyścig przeciwko trzem innym samochodom.

Przy obecnej posusze na PSOne, WRC Arcade wygląda na ciekawą pozycję. Tym bardziej, że zawierać będzie sporo bonusów i ukrytych różności.

Tom Clancy's Ghost Recon

PS2, Xbox, GCN Jedna z najlepszych „skradanek”...



GHOST RECON
S2 version
Work in progress

Gra roku 2001 na PC (według IGN.com) trafi niedługo na konsole. Najwcześniej, bo już w październiku spodziewamy się wersji na Xboxa i PlayStation 2. A w listopadzie przyjdzie czas na GameCube'a. Ghost Recon jako jedna z pierwszych gier będzie wspierać strategię sieciową Microsoftu i Sony, o której mogliście więcej przeczytać w poprzednim numerze.

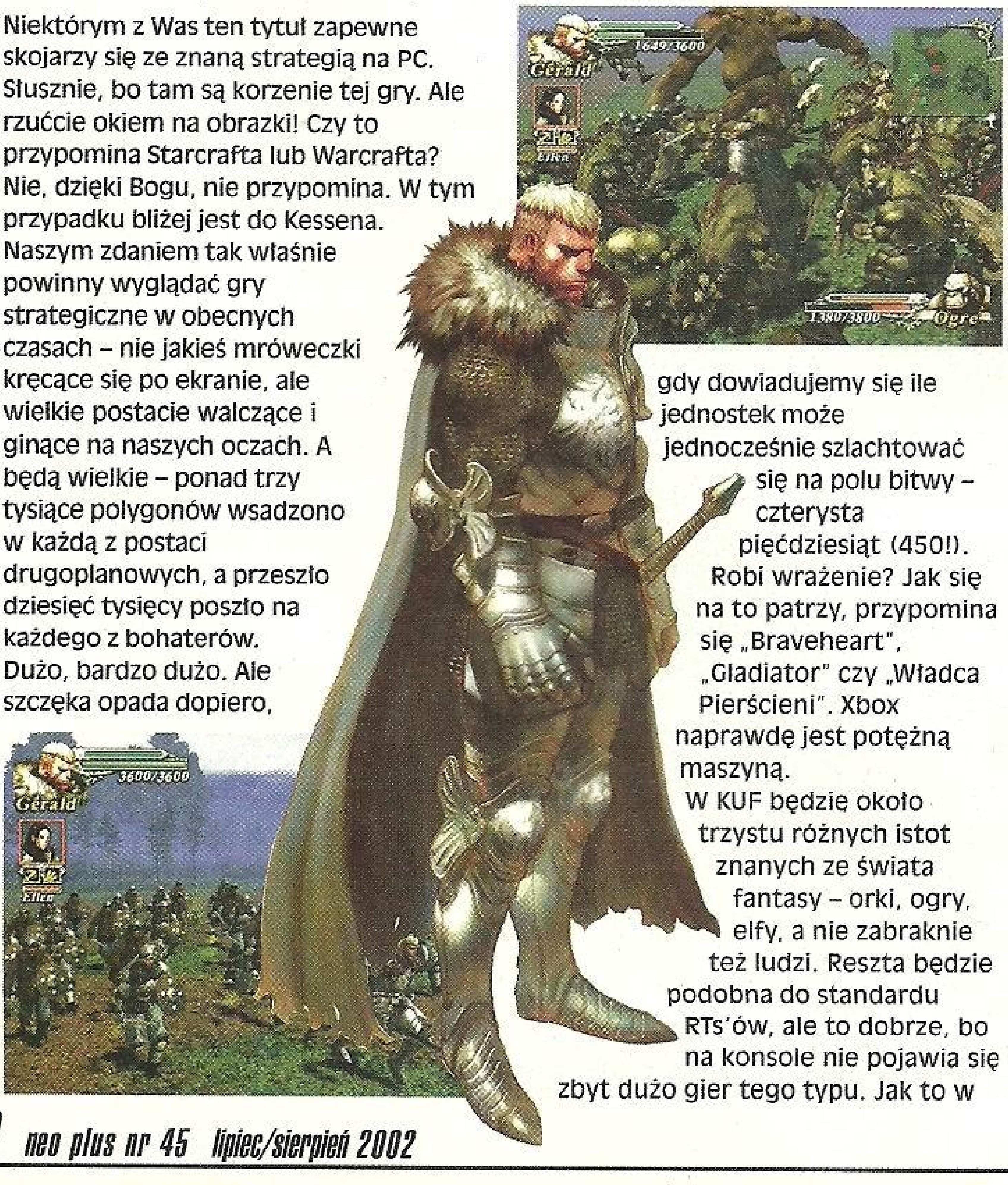
Jeżeli znacie poprzednie gry firmowane nazwiskiem Toma Clancy'ego, to wiecie, że realizm przez naprawdę duże „R” jest w nich najważniejszy. Ghost Recon w przeciwieństwie do Rainbow Six (i kolejnych części) nie stawia nas w roli antyterrorysty. W Ghost Recon jesteśmy członkiem oddziału zwiadu taktycznego, czyli prowadzimy tak zwane „rozpoznanie ogniem” (po naszemu: zobacz gdzie kryją się wrogowie i zabij ich wszystkich). A co za tym idzie, trochę mniej będzie zależało od planowania misji, a więcej od podejmowania szybkich decyzji w ogniu walki i dobrego dobrania członków trzyosobowego oddziału.

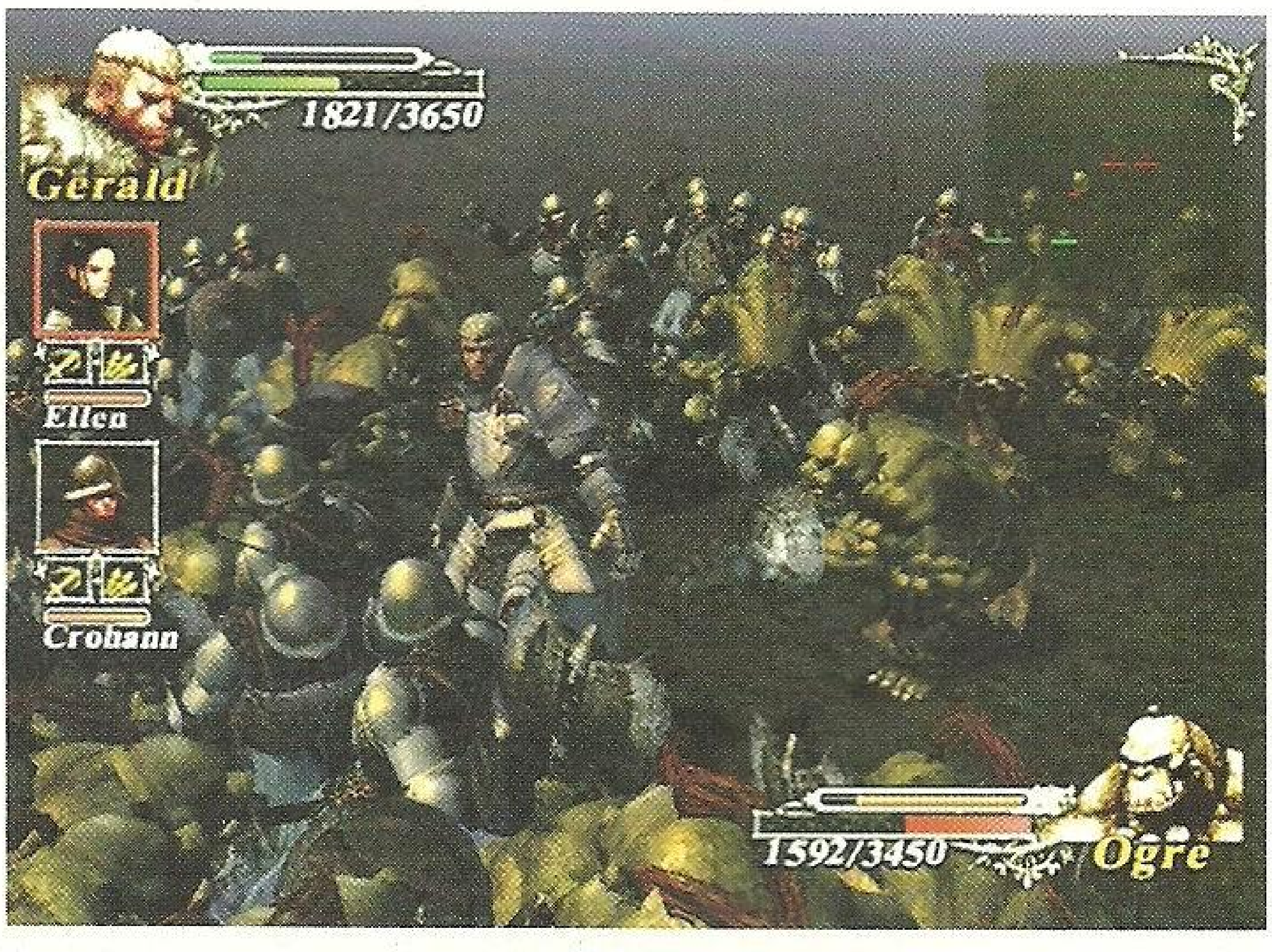
Programiści z Red Storm zapowiadają, że gra została bardzo ulepszona w stosunku do swego pecetowego pierwowzoru. Z ich wypowiedzi wynika, że wszystkiego będzie więcej, choć przede wszystkim przeciwników, a także misji - piętnaście podstawowych plus do odkrycia misje z dodatku Desert Storm. Znacznie ulepszona grafika. Zmienna pogoda, dynamiczne oświetlenie, wiatr – wszystko to ma być odczuwalne podczas gry i mieć wpływ na widoczność i zachowanie przeciwników. Aż wierzyć się nie chce...

Maniakom militariów i zabawy w wojnę Ghost Recon obiecuje mnóstwo radości. Sporo broni, bardziej inteligentni (niż na PC) przeciwnicy. Na sesji motion-capture uchwycono ponad osiemset ruchów ludzkiego ciała, co zapewnia bardzo realistyczne zachowanie postaci. Do tego wszystkiego dojdzie sporo poukrywanych dodatków i bonusów. Z chęcią sprawdzimy się w roli członków oddziału zwiadowczego – Go! Go! Go! Recon!

Crusaders: Kingdom Under Fire

Xbox Tak powinny wyglądać gry strategiczne w XXI wieku!





Niektórym z Was ten tytuł zapewne skojarzy się ze znaną strategią na PC. Słusznie, bo tam są korzenie tej gry. Ale rzućcie okiem na obrazki! Czy to przypomina Starcrafta lub Warcrafta? Nie, dzięki Bogu, nie przypomina. W tym przypadku bliżej jest do Kessena. Naszym zdaniem tak właśnie powinny wyglądać gry strategiczne w obecnych czasach – nie jakieś mróweczki kręcące się po ekranie, ale wielkie postacie walczące i ginące na naszych oczach. A będą wielkie – ponad trzy tysiące polygonów wsadzono w każdą z postaci drugoplanowych, a przeszło dziesięć tysięcy poszło na każdego z bohaterów. Dużo, bardzo dużo. Ale szczęka opada dopiero, gdy dowiadujemy się ile jednostek może jednocześnie szlachtować się na polu bitwy – czterysta pięćdziesiąt (450!). Robi wrażenie? Jak się na to patrzy, przypomina się „Braveheart”, „Gladiator” czy „Władca Pierścieni”. Xbox naprawdę jest potężną maszyną.

W KUF będzie około trzystu różnych istot znanych ze świata fantasy – orki, ogry, elfy, a nie zabraknie też ludzi. Reszta będzie podobna do standardu RTs'ów, ale to dobrze, bo na konsole nie pojawia się zbyt dużo gier tego typu. Jak to w RTS'ach, na początku możemy wybrać jedną z czterech stron konfliktu. Każda ze stron ma trochę odmienne spojrzenie na to, co się dzieje – fabuła będzie nieznacznie się różnić. Oczywiście nasi wojownicy z czasem nabierają doświadczenia, a bohaterowie robią się coraz potężniejsi. Nie zabraknie też magii. Będzie kupowanie nowych oddziałów, broni i tym podobne. Na przebieg starcia wpływ ma dużo elementów – słońce oślepiające wroga, przewaga wysokości, szyk żołnierzy, ich morale i tak dalej.

KUF: The Crusaders zapowiada się naprawdę świetnie. Mamy nadzieję, że wraz z tą produkcją nadejdzie nowa jakość w grach strategicznych. Ale na sprawdzenie tego, co obiecują programiści z Phantagram przyjdzie nam poczekać do przyszłego roku.

Newsflash

- Reflections potwierdziło, że prace nad Driverem 3 na PS2 idą pełną parą. W krótkim zwiastunie znajdującym się na krążku ze Stuntmanem można obejrzeć panoramę trzech miast, w których toczyć się będzie akcja. Są to: Miami, Nicea i Istambuł. Szczególnie ciekawi jesteśmy tego ostatniego – tam przecież każdy jeździ, jak chce. Screenów na razie brak.

- W Japonii Winning Eleven 6 święci prawdziwe triumfy: do połowy czerwca sprzedano ponad milion kopii tej fantastycznej gry! Czekamy na premierę Pro Evolution Soccer 2!

- Firma Capcom podała całościowe wyniki sprzedaży swoich najpopularniejszych serii. I tak numerem jeden jest zdecydowanie Street Fighter, którego wszystkich wariacji zeszło już 25 milionów egzemplarzy. Drugie miejsce to naturalnie Biohazard/Resident Evil Emil 20 milionami. Niespodzianka na trzecim – MegaMany to kolejne 15 milionów. Konkreciarze.

- Boss Game Studios – firma, którą możecie pamiętać za sprawą wyścigów Top Gear na Nintendo 64 – przestała istnieć. Ups.

- Słuchajcie, słuchajcie! 3DO zamyka biura w Londynie, czyli praktycznie rezygnuje z obecności w Europie! Doskonale – idźcie sobie, crapmasterzy.

- Niesamowicie istotna wiadomość dla fanów Popey'a – będzie gra z nim, jego żoną i rywalem na PlayStation 2! Będą to wyścigi kartów! Zatytułowana: Popeye Hush Rush pozycja pojawi się jednak dopiero w przyszłym roku. To niesamowite, jakich licencji chwytają się desperaci.

- Nintendo ogłosiło, że w tym roku nie będzie wystawy Spaceworld w Japonii. Jak zapewne wiecie, to coroczny show organizowany przez Nintendo w celu prezentacji i promocji produktów. Najwyraźniej jednak firma tnie koszty… I choć zapowiedziano, że obędzie się kilka mniejszych imprez w różnych regionach Kraju Kwitnącej Wiśni, rozmachem raczej nie dorównają TGS-owi.

- Jeśli jakimś cudem wybieracie się we wrześniu do Japonii, wpadnijcie na Tokio Game Show. Odbędzie się w dniach 20-22 września w Makuhari Messe, na obrzeżach Tokio. Z Akihabary jedzie się tam mniej więcej półtorej godziny pociągami.

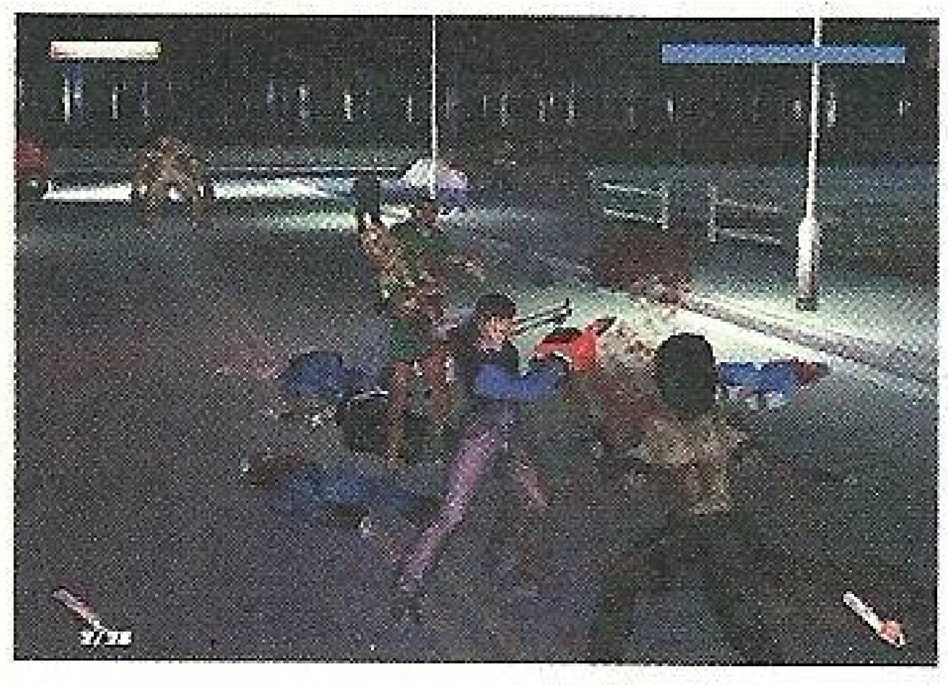
- Ubi Soft ogłosiło, że zamierza przenieść na konsole nowej generacji serię Settlers. Ta seria gier taktyczno-decyzyjnych (z mieszanką rts-a) opowiada o przygodach osadników podczas podboju nowych ziem.

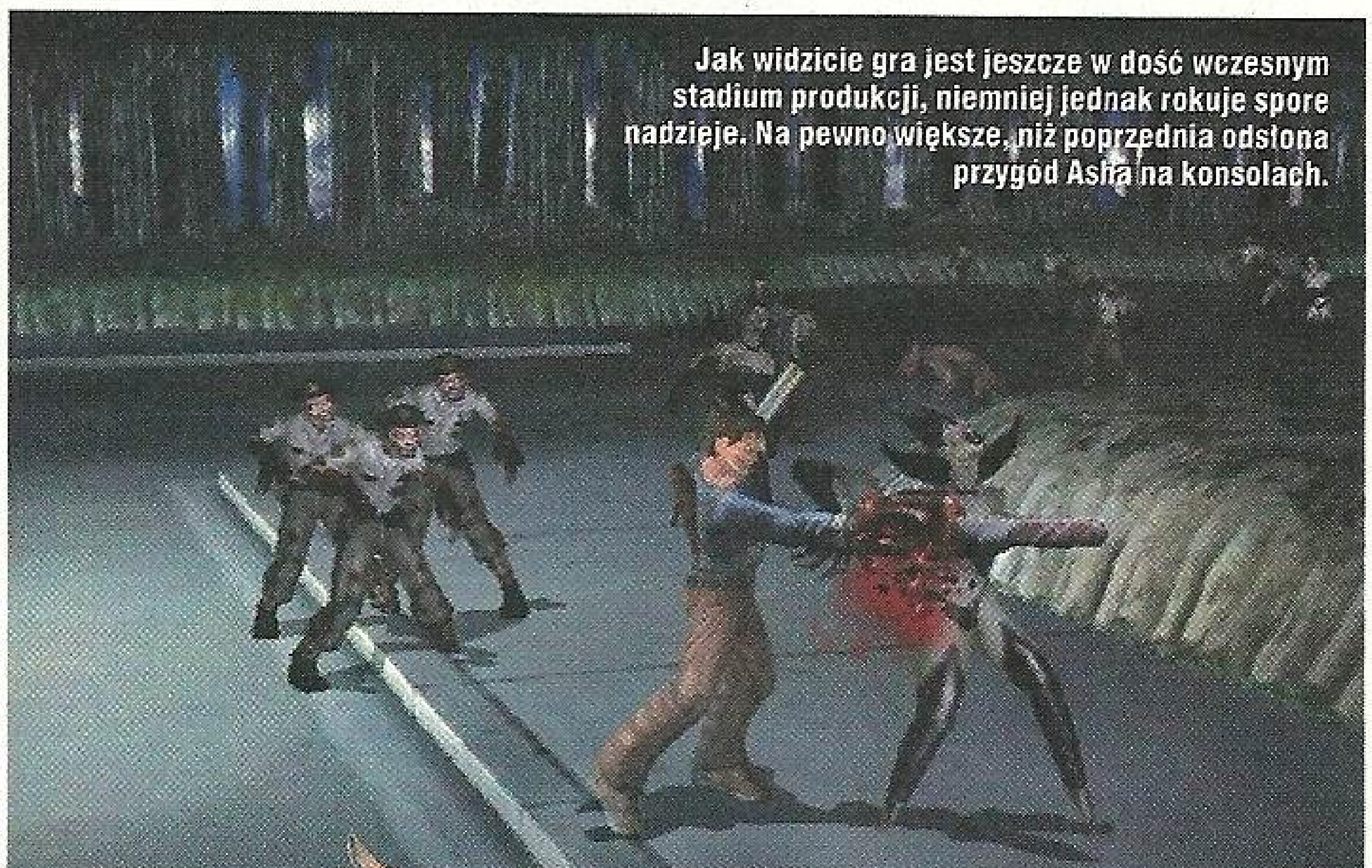
- Codemasters potwierdziło, że oprócz PS2 i Xboxa startuje także z grami na GameCube. Będą więc: Colin Marce Rally 3, Club Football i Shoot to Kill: Columbian Crackdown.

- Przenośne monitorki do PSOne musiały spotkać się z ciepłym przyjęciem na świecie, bowiem firma Interact rzuciła właśnie do sklepów takie urządzenie dla GameCube, a w planach ma także coś dla Xboxa.

Evil Dead A Fistfull of Boomstick

PS2, Xbox „Hail to the King, Baby... Hail to the King..."





Jak widzicie gra jest jeszcze w dość wczesnym stadium produkcji, niemniej jednak rokuje spore nadzieje. Na pewno większe, niż poprzednia odsłona przygód Asha na konsolach.

Strasznie długo czekamy na dobrą grę z Ash'em w roli głównej i mnóstwem zombiaków. THQ zleciło prace nad Evil Dead: A Fistfull of Boomstick firmie VIS. Czyli kolesiom, którzy zrobili State of Emergency na PS2. To dobrze, a nawet bardzo dobrze. Ash nie pasuje do klimatu survival horroru. Jego żywiołem jest wściekła jatka, z obowiązkowym wykorzystaniem piły łańcuchowej i obrzyna. No i właśnie to planują nam autorzy.

Na razie wiemy trochę o mechanice gry, fabule i rozpryskujących się korpusach. Ash przemierzy czas i przestrzeń w swojej prywatnej, jednoosobowej krucjacie przeciwko umarlakom. Wpadnie na chwilę w czasy amerykańskiej wojny domowej, poszatkuje truposzy w kostiumach z czasów kolonialnych, a współczesnym też nie odpuści. Dlaczego? Bo musi uratować miasto Dearborn przed nieczystymi siłami z księgi Necronomicon ex Mortis. Powód dobry jak każdy inny do tego, żeby trochę poszaleć z piłą mechaniczną...

Najważniejsze jest to, że siekanie zombiaków odbywa się hurtem – Ash może trzymać broń w obu dłoniach i to się bardzo przydaje, bo przeciwników są krocie. A jak fajnie się rozpadają – bliski kontakt z piłą mechaniczną kończy się odpadnięciem rączki lub nóżki. Głowy też nisko latają. No i nie mogło zabraknąć krwi, jest nawet lepiej - całe hektolitry zgniłej hemoglobiny strugami wylewają się z ekranu.

Fanów filmu z pewnością ucieszy fakt, że Bruce Campbell podkłada głos pod naszego ulubionego żartownisia z piłą. Yeah! Będzie wesoło... Nie ma jak trochę cynicznego humoru podczas odrąbywania martwych łbów tępą łopatą. W Evil Dead zabawa będzie podobna do wspomnianego State of Emergency, ciekawe tylko czy trochę bardziej urozmaicona? Sprawdzimy to z przyjemnością na Xboksie i PS2, ale (Fak! Fak! Fak!) dopiero wiosną przyszłego roku.

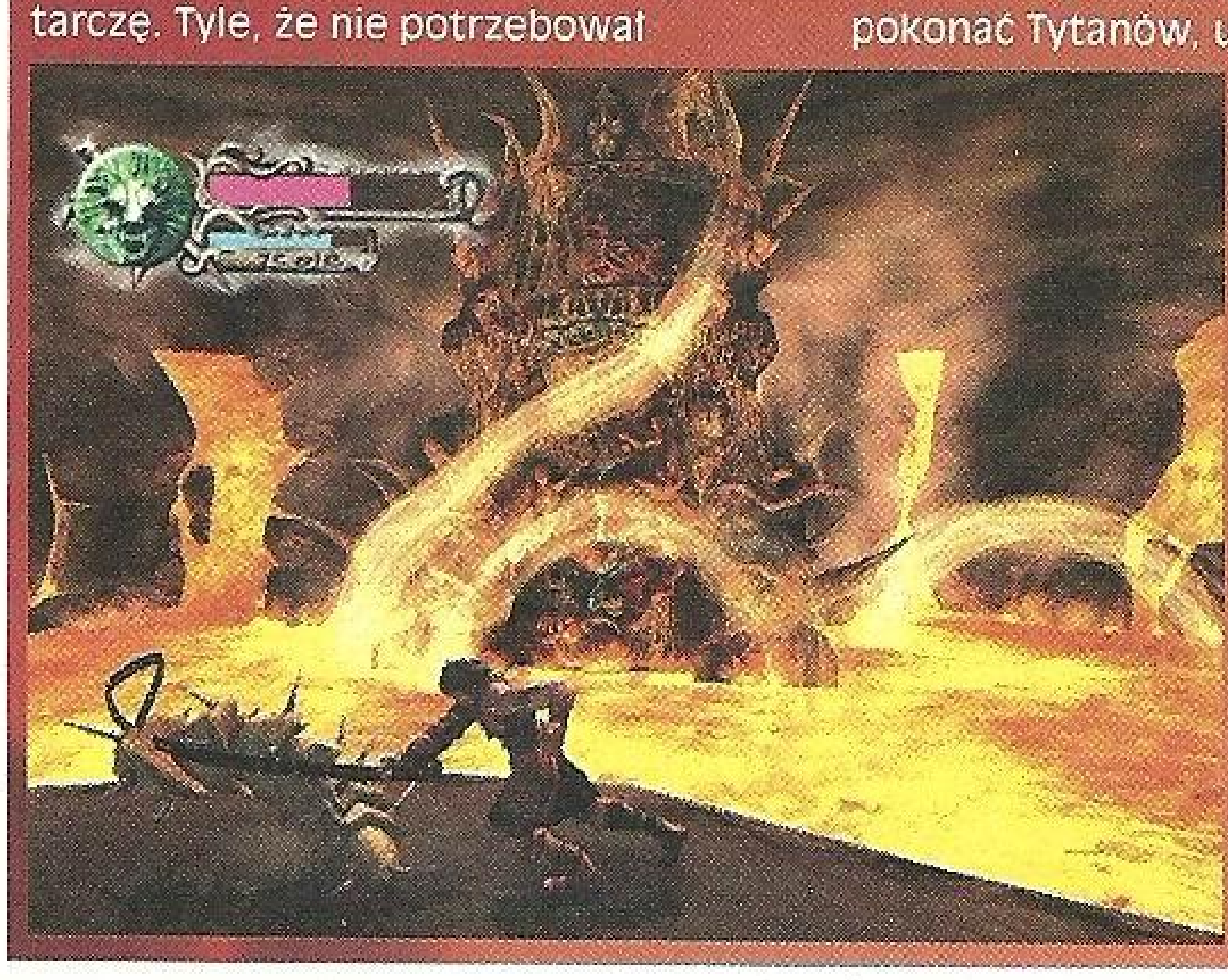
RYGAR The Legendary Journeys

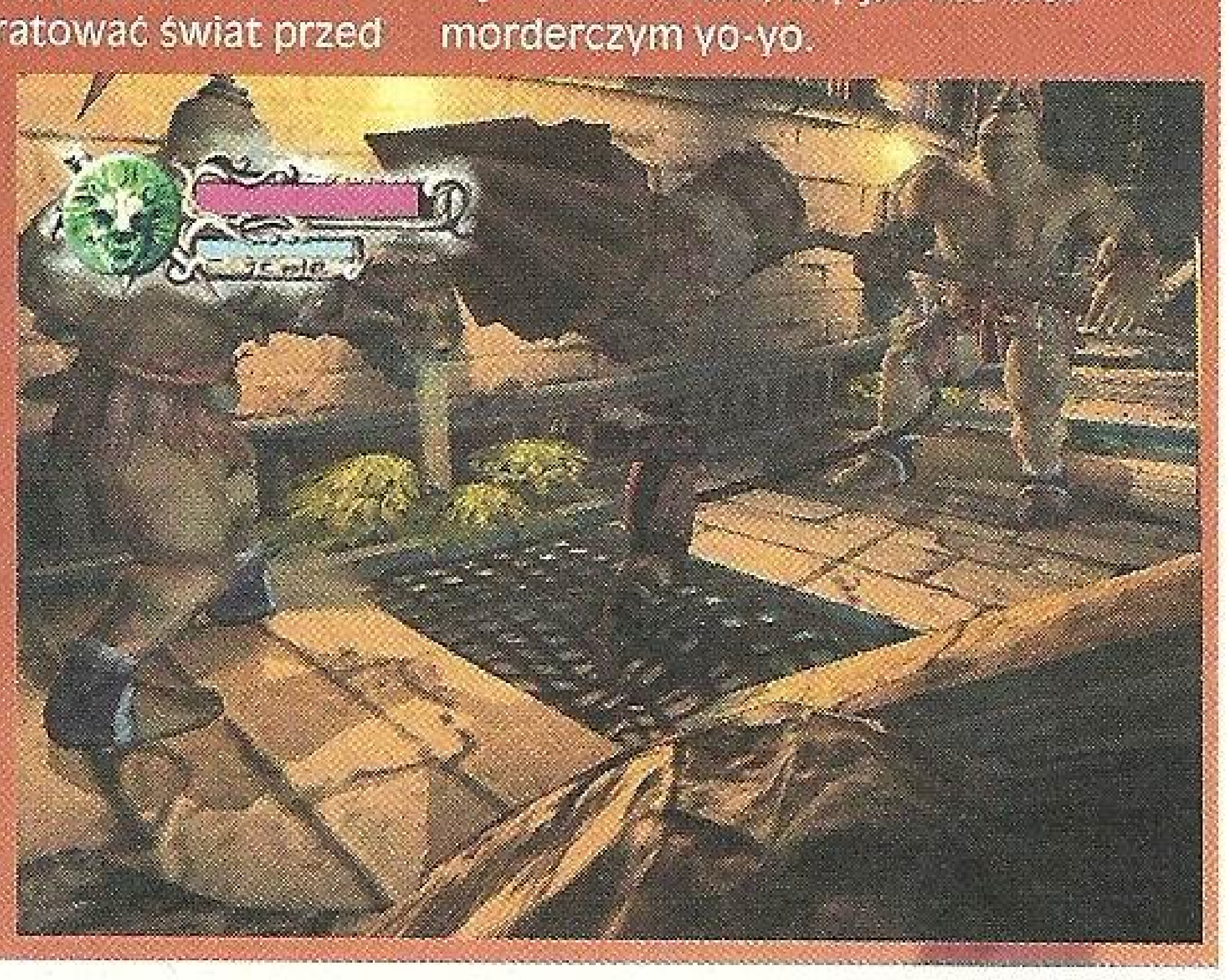
PS2 Tecmo odświeża swój stary hit w trzecim wymiarze

Czy Rygar może pokonać Dantego z Devil May Cry? Tecmo (czyli chłopaki od DOA3) twierdzi, że jak najbardziej. Kim jest Rygar? Oczywiście bohaterem. Jego główną bronią ofensywną jest magiczna tarcza zwana Diskarmor. Dziwnie to brzmi? Przecież tarcza służy zazwyczaj do obrony. Ale to nie jest jakaś tam sobie zwykła tarcza. To tarcza na łańcuchu, którą można rzucać w przeciwników na wiele bardzo różnych i wyszukanych sposobów. Kojarzycie Kapitana Amerykę, jednego z bohaterów komiksów Marvela? Też miał taką tarczę. Tyle, że nie potrzebował łańcucha – tarcza działała jak bumerang. Rygar potrafi też nieźle przykopać, a Diskarmor przydaje się nie tylko w walce na dystans - w zwarciu też się sprawdza. Ponadto okaże się nieodzowny podczas wspinaczki. Zaprawdę, wszechstronna to zabawka. Skoro już na początku padło porównanie do DMC, to wiadomo, o jaki rodzaj zabawy chodzi – przygodówka-platformówka z perspektywy trzeciej osoby. Dużo chodzenia, skakania i rozwiązywania zagadek, ale jeszcze więcej walki. Świat Rygara jest oparty na mitach greckich i rzymskich. Trzeba pokonać Tytanów, uratować świat przed zagładą i jeszcze jakąś księżniczkę – bohaterstwo pełną gębą.

Sposób pokazywania wydarzeń jest podobny do tego z DMC. Początkowy poziom - Colloseum jest dość ciasny i mroczny, ale później przespacerujemy się po rumowiskach świątyń, wśród rzeźb i roślin. Arkadia? Może i nie, ale przynajmniej klaustrofobii nie dostaniemy.

Rygar już teraz, na pół roku przed premierą, wygląda naprawdę świetnie. Tecmo wie, jak zrobić ładną grę, a my ze swojej strony już chcemy pobawić się Diskarmorem, czy jak kto woli morderczym yo-yo.

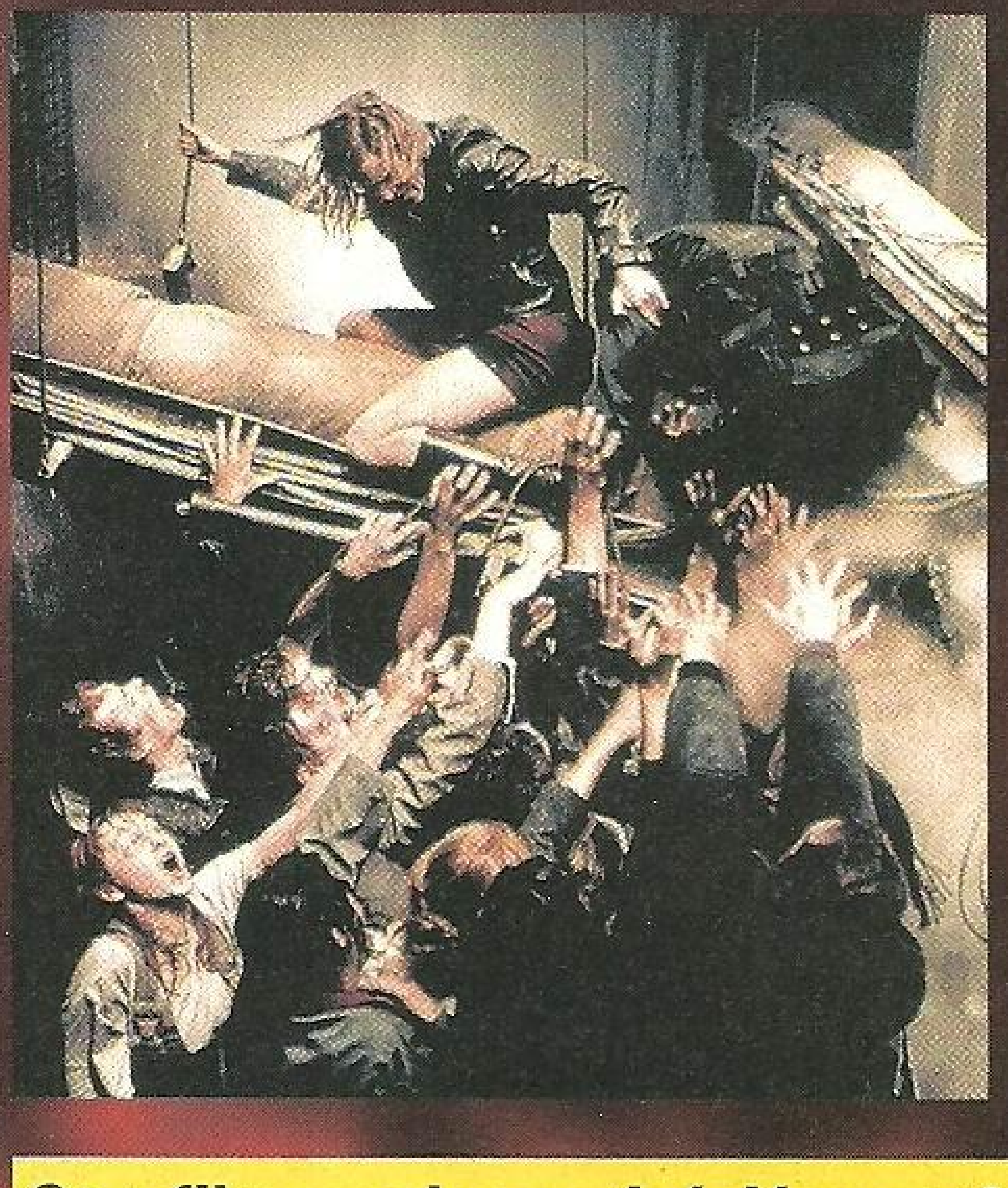




Resident Evil

William Burroughs, jeden z najciekawszych pisarzy beat generation, twórca m.in. Nagiego lunchu, napisał kiedyś, że „istota zła leży w głodzie totalnym". Kiedy oglądałem ,,Resident Evil", te słowa wracały do mnie jak bumerang podczas kolejnych krwawych jatek dokonywanych przez oddziały zombiaków. Ten film to nie tylko niezwykle udana ekranizacja popularnej gry. To przede wszystkim trzymający w napięciu od pierwszej do ostatniej sceny horror, prawdziwy „straszny film", na którym twoja kobieta będzie ci wbijała paznokcie w ramię, nerwowo podskakując co chwilę.

To ciekawe, ale początkowo niewielu wierzyło w sukces tego obrazu. Dlaczego? Po pierwsze, znakomita większość filmów opartych na grach to straszne gnioty. Po drugie - uzasadnione obawy budziła odtwórczyni roli głównej bohaterki. W końcu gorąca Milla Jovovich, idealna seksbomba naszych czasów, niekoniecznie musiała dobrze wypaść na tle oddziałów zombie. Chyba, że na zasadzie kontrastu... Po trzecie wreszcie, reżyser, Paul Anderson od jakiegoś czasu nie miał zbyt dobrej prasy za oceanem, a jego notowania na tamtejszym rynku wyraźnie zaczęły spadać. Na szczęście, od czasu premiery ,,Resident Evil" nazwisko Anderson znowu stało się bardzo gorące w branży.



Cofnijmy się na chwilę w czasie. Paul Anderson to jeden z najbardziej niedocenianych twórców amerykańskiego przemysłu filmowego. Mimo że przynajmniej część jego filmów poważnie zmieniała oblicze dzisiejszej kultury masowej, krytycy zawsze wyrażali się o nim, jeśli nie z pogardą, to przynajmniej z daleko posuniętym pobłażaniem. Już jego debiut, pierwszy film z serii ,,Mortal Kombat", zapowiadał pojawienie się w kinie zupełnie nowego artysty. Oczywiście, z perspektywy czasu ,,Mortal Kombat" trudno uznać za arcydzieło, jednak pojawiło się w nim kilka elementów zgoła rewolucyjnych. Najważniejszy to połączenie scen walki z agresywną muzyką taneczną, techno lub house. Dzisiaj tak robią wszyscy (wyobraźcie sobie jak wyglądałaby sekwencja, kiedy Neo i Trinity siekają oddziały komandosów, bez muzyki Propellerheads), jednak na początku lat 90-tych była to prawdziwa nowość. Nic więc dziwnego, że w obliczu niezłego wyniku kasowego ,,Mortal Kombat", Anderson dostał do ręki konkretny budżet oraz kilka gwiazd. Tak powstał ,,Ukryty Horyzont", jeden z najciekawszych horrorów science fiction, opowiadający o nawiedzonym statku kosmicznym, który przybył po kilka świeżych dusz, żeby je zabrać do piekła. Brzmi nieźle, a jeszcze lepiej się ogląda. Niestety, następny projekt reżysera zraził do niego nie tylko nie rozumiejących kultury masowej krytyków, ale również widzów. ,,Galaktyczny Wojownik" z Kurtem Russellem w roli głównej pogrzebał szansę Andersona na naprawdę wielkie budżety. Ten kiepski, niedochodowy film, na pewno nie był przegadany (w ciągu pierwszej połowy projekcji, główny bohater wypowiada około 17 słów; policzyłem!) i na pewno nie imponował ani efektami specjalnymi, ani ciekawą intrygą. Nawet walki były takie jakieś... płaskie.

Dlatego kiedy Anderson przystępował do pracy nad ,,Resident Evil", nie miał w ręku ani wielkiego budżetu, ani wianuszka gwiazd. Miał za to wizję. I to wystarczyło...

Resident Evil to przede wszystkim trzymający w napięciu od pierwszej do ostatniej sceny horror, prawdziwy „straszny film", na którym Twoja kobieta będzie wbijała paznokcie w Twe ramię, co trochę nerwowo podskakując.

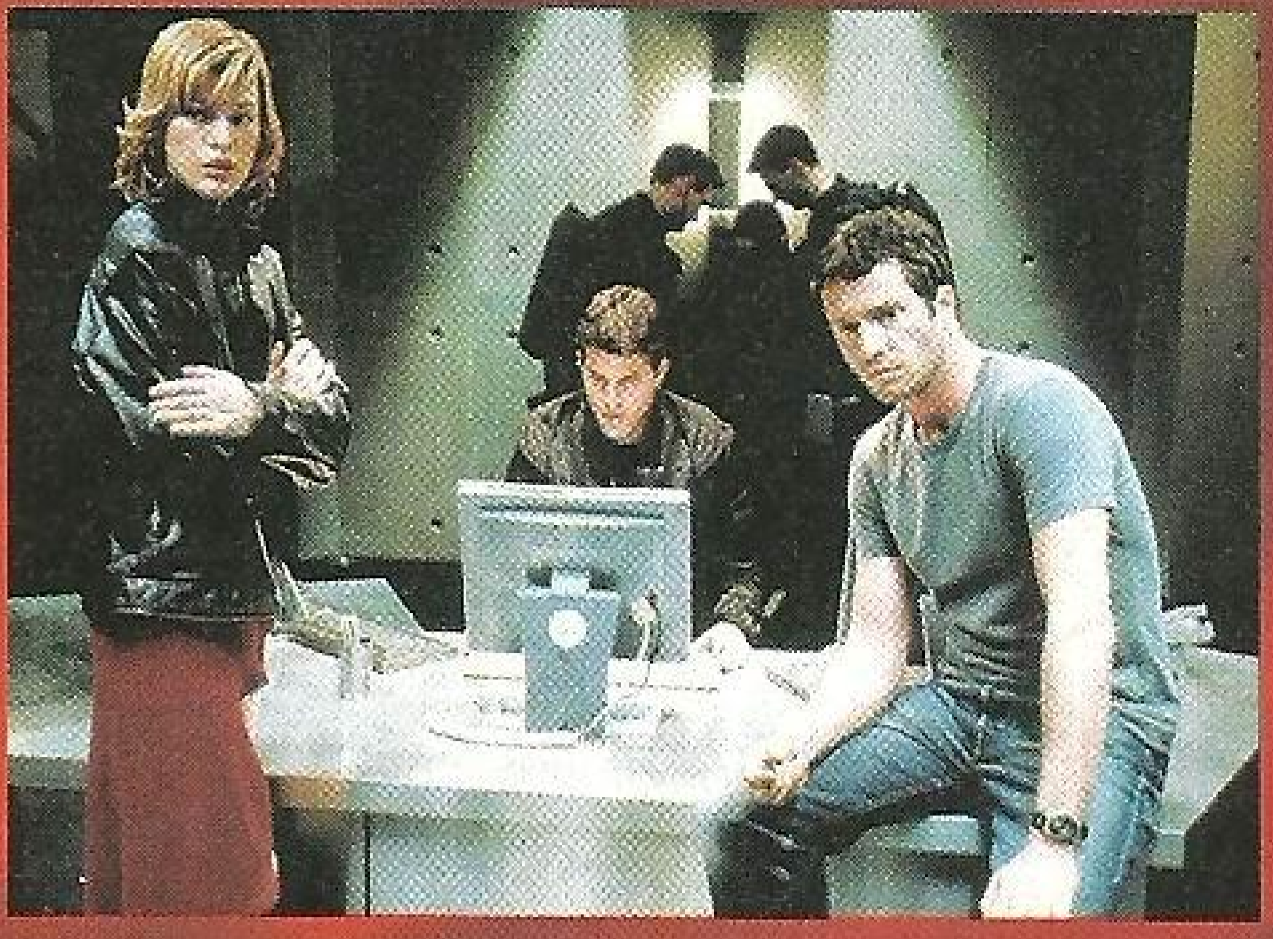
Co z filmu można umieścić w następnych grach?

Raczej nie gigantyczne ilości zombiaków - w filmie są ich setki, a w grach zaledwie dziesiątki i to nigdy w jednej lokacji. Co się chwali, bo i tak nie jest łatwo przeżyć. Jednak w filmie bardziej liczy się ilość przerażających stworów. W grze wystraszyć nas może nawet cień...

Może więc wybór broni i ilość amunicji? Chyba tak, ale bez przesady - w filmie komandosi są dużo lepiej wyposażeni niż bohaterowie gry, a ilość broni automatycznej i zupełne nieliczenie się z amunicją przyprawia hardcorowego fana gry o dreszcze. Jak tak można?! No i czy nikt nie nauczył bohaterów filmu, że zombiakom strzela się w łeb? Czyli broń - tak, ale nie aż tak dużo. Nie chcemy by survival horror zamienił się w Contrę czy inną strzelankę.

Za to postacie i owszem, bardzo chętnie. Piękna Alice bardzo przypadła nam do gustu, dziewczyna jest bardziej asertywna (hehehe) i ostrzejsza niż Jill Valentine. Z kolei oddział komandosów jest tylko po części wzorowany na STARSach, widać, że inspiracje sięgają raczej ,,Aliens". To dobrze, bo kilka postaci nadaje się do gry bardziej niż „bystrzacha Barry" (copyright by Banan), hehehe.

Z pewnością w grze przydałaby się trochę szybsza akcja w filmowym stylu oraz możliwość skopania zombiakowi lub hellhoundowi dupska - od dawna o tym marzymy. Czy coś jeszcze? Oprócz wyglądu zombiaków, postaci i lokacji, chyba już nic. Tak realistyczna gra mogłaby być ponad naszą psychiczną wytrzymałość... Ale co tam, dawajcie!



Nieumarli

Początkowo ,,Resident Evil" miał robić George A. Romero, najwybitniejszy twórca krwawych horrorów spod znaku gore. W zasadzie to on zapoczątkował cały gatunek, gdy w 1968 roku wyreżyserował niezapomnianą czarno-białą „Noc żywych trupów". I tak w kulturze masowej pojawiły się ,,zombiaki" (copyright by Neo Plus), czyli żywe trupy, które do szczęścia łakną tylko kolejnych porcji ludzkiego mięsa. I to chyba jest najlepsze, poza mięchem naprawdę nic ich nie interesuje. Idealne czarne charaktery. Chcą żreć.
A jednak zombiaki znakomicie przyjęły się w kulturze masowej. Oczywiście, powstało kilkadziesiąt filmów, delikatnie mówiąc - niezbyt udanych, ale wśród nich można znaleźć prawdziwe perełki. Poza opisywaną już na łamach Neo+ „Martwicą mózgu", polecić należy przede wszystkim „Świt umarłych" również w reżyserii Romero i nową wersję „Nocy żywych trupów" podpisaną przez Toma Savini.

,,Resident Evil" to horror najczystszej wody. Oczywiście, pojawiają się w nim elementy science fiction, a nawet cyberpunka (niedobre, oj niedobre korporacje), ale nie są one pierwszoplanowe. Najważniejszy jest strach. A on, jak naucza mistrz Yoda „prowadzi do agresji, agresja prowadzi do nienawiści, a nienawiść do cierpienia". I rzeczywiście, cierpią te biedne zombiaki, bo Milla, czyli filmowa Alice Prospero jest konkretnie wkurzona. Już od pierwszych scen wiadomo, że chociaż panna Jovovich jak zwykle wygląda olśniewająco (ma świetnie przylegającą do ciała, seksowną sukienkę), to tym razem nie będzie taka łagodna. Kiedy atakują ją wściekłe, zmutowane dobermany, Milla nie robi tego, do czego przyzwyczaiły nas głupiutkie bohaterki większości horrorów, czyli nie ucieka wrzeszcząc w niebogłosy. O nie! Zamiast tego najpierw wygarnia do nich ołowiem, a potem bierze rozpęd, odbija się od ściany i z kopa w mordę! Znowu Matrix, ale jak ładnie podany. A potem jest jeszcze lepiej.
Sama historia jest dość prosta. Mamy początek XXI wieku. Korporacja Umbrella, której produkty znajdują dosłownie w każdym domu, prowadzi tajne badania nad śmiertelnie niebezpiecznym wirusem. Pod płaszczykiem prac nad technologią komputerową i medycyną, Umbrella zarządza ogromnymi fabrykami produkującymi różne rodzaje broni na użytek wojska. Nic więc dziwnego, że kiedy jeden z eksperymentów wymyka się spod kontroli, do zakażonego laboratorium zostaje wysłany elitarny oddział komandosów - kłania się Aliens. I podobnie jak w arcydziele Camerona, także i w tym przypadku spotkanie z wrogiem doprowadzi do znacznego przetrzebienia składu osobowego drużyny. Łaknące ludzkiego mięsa zombie (bardzo ładnie ucharakteryzowane bądź wygenerowane komputerowo) ruszają do akcji!
Jak każdy produkt kultury masowej, również ,,Resident Evil" składa się z wielu zapożyczeń z klasyków gatunku. W tym filmie przegląda się wszystko, co najlepsze. Od ,,Terminatora", przez ,,Aliens" i ,,Cube" (kiepski film, ale tutaj ładnie zacytowany).
Najwięcej odniesień znajdziemy jednak do klasycznych horrorów, zwłaszcza tych spod znaku gore. Noc żywych trupów, Świt umarłych, a nawet ,,Martwe Zło 3: Armia Ciemności". A jednak ,,Resident Evil" sprawia wrażenie świeżego. Po prostu, Anderson ułożył z tych samych elementów zupełnie nową układankę. Oczywiście, można się zżymać, że film ma trochę zbyt mały budżet (33 miliony dolarów; za tyle to Spielberg nawet nie wstaje z łóżka), ale, o dziwo, nie straciły na tym efekty specjalne, z upodobaniem prezentujące rozmaite odcienie brzydoty zombiaków. Zresztą, znakomite wyniki kasowe ,,Resident Evil" skutecznie zamknęły usta wszystkim malkontentom. Mimo małego budżetu, film tak dobrze poradził sobie w kinach, że już w kilka tygodni po premierze podjęto decyzję o powstaniu kontynuacji. Jak widać, klimat klaustrofobii i osaczenia obecny praktycznie w każdej scenie, znakomicie trafił do złaknionych mocnych wrażeń widzów. W końcu, kiedy na ekranach mieliśmy ostatnio dobry horror? Na szczęście, Andersonowi zaproponowano już realizację kolejnego projektu. Podobno ma on zasiąść na stołku reżyserskim ekranizacji jednego z najlepszych komiksów w historii, czyli Aliens versus Predator. Aż strach się bać...

Marky Mark

RESIDENT EVIL 2: NEMESIS

Mała zapowiedź tego, co będzie działo się w drugiej części filmu: Alice, czyli główna bohaterka pierwszej części, po naprawdę ciężkich przeżyciach (sami zobaczycie) wpada w nie mniejsze tarapaty. Tym razem jednak nie w podziemnym laboratorium, ale na powierzchni ziemi - w miasteczku, o którym wszyscy słyszeliśmy. Naturalnie chodzi o Raccoon City. Wirus jakimś sposobem (jakim? Tego można się tylko domyślać, ale z pewnością ma to coś wspólnego z Umbrellą) wydostał się z laboratorium i w miasteczku grasują hordy głodnych zombiaków. Dowiedzieliśmy się również, że jedną z bohaterek będzie niejaka Jill Valentine - mówi Wam to coś? No i jak sam tytuł wskazuje, nie zabraknie też Nemesisa...
Zdjęcia do ,,Resident Evil 2: Nemesis" mają się rozpocząć jesienią tego roku, a film będzie prawdopodobnie gotowy na następne wakacje. Będziemy trzymać rękę na pulsie...
Choć u zombiaków o to szcególnie ciężko, hehehe.

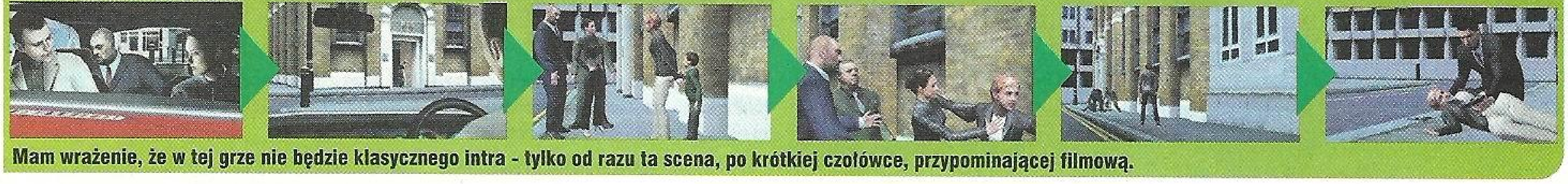
the Getaway™

txt: Gulash

THE GETAWAY już od momentu opublikowania pierwszych screenów budziło zachwyt, ale także i sporo kontrowersji. Wyglądała po prostu za ładnie, jak na moc PlayStation 2. I rzeczywiście - dostarczone prasie screeny pochodzą z graficznych stacji roboczych, a nie konsoli. Mimo to gra i tak wygląda nad podziw okazale. Udało nam się położyć łapy na tym gangsterskim symulatorze. I wiecie co? Jej siła tkwi nie tylko w realistycznej grafice...

Mission 01- „Get our boy... Get our boy!"

Źli ludzie siedzą w samochodzie i czekają na kobietę z dzieckiem wychodzących z budynku. Gdy wspomniana dwójka pojawia się, podbiegają do nich i porywają chłopczyka. Kobieta zostaje raniona w szamotaninie. Z domu wybiega ojciec - były gangster, Mark Hammond i klęka nad żoną. Kobieta zdąży jeszcze wyszeptać „Ratuj naszego syna..." i umiera. Mark rzuca się do walki.

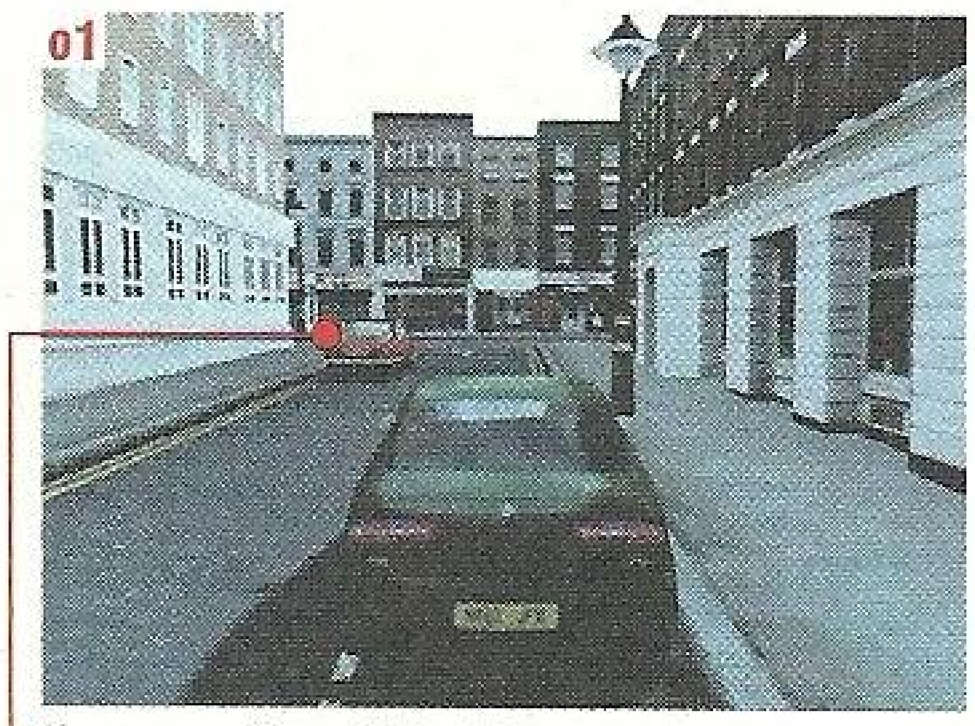


Mam wrażenie, że w tej grze nie będzie klasycznego intra - tylko od razu ta scena, po krótkiej czołówce, przypominającej filmową.

Zdesperowany Mark rzuca się w pościg za mordercami żony i porywaczami syna. To nierówna walka, ale Mark kiedyś też był gangolem...

Mimo lekkiego rozczarowania, jakie przeżyłem patrząc na The Getaway na E3 w dalszym ciągu chciałem zaszyć się w cichym kącie z tą grą. Czuję w niej bowiem olbrzymi potencjał, a także zwyczajnie od jakiegoś czasu mam coraz większą ochotę na jakąś grę dla dorosłych. Podczas E3 zwyczajnie nie ma czasu zatrzymać się na dłużej przy jednej pozycji – jest tysiące nowych produktów do obejrzenia. A moja króciutka przygoda z The Getaway nie wyglądała tak, jakbym tego chciał. Najpierw stałem pół godziny w kolejce, żeby w ogóle się do niej dopchać. W tym czasie patrzyłem na ekran i widziałem w kółko ten sam poziom, którego nikt nie mógł przejść. Jazda samochodem po niemal pustym Londynie. Gdy człowiek pół godziny patrzy, jak na padzie zasuwa ktoś inny, wyłapuje wszystkie niedoróbki, których nie widzi zaaferowany akcją gracz. To zniechęca. I kiedy wreszcie dorwałem pada, pojeździłem chwilkę, wysiadłem z samochodu i zastrzeliłem jakiegoś przechodnia. Na pytanie: „jak się podobało" odpowiedziałem odruchowo „yeah, cool..." i poszedłem dalej.
Przez cały hałas i zgiełk panujący na E3, a także przez chęć jak najszybszego sprawdzenia gry w akcji straciłem dość ważny, powiedziałbym nawet kolosalnie istotny element tej pozycji. Fabułę. The Getaway przypomina interaktywny film, w którym gracz odtwarza główną rolę. Film

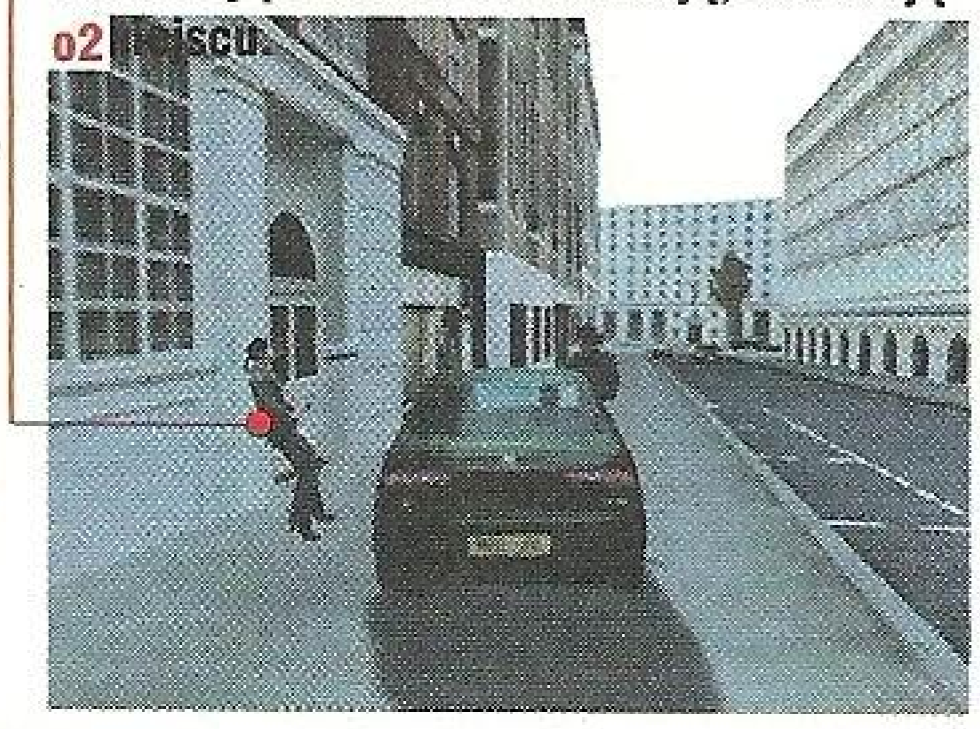
o1



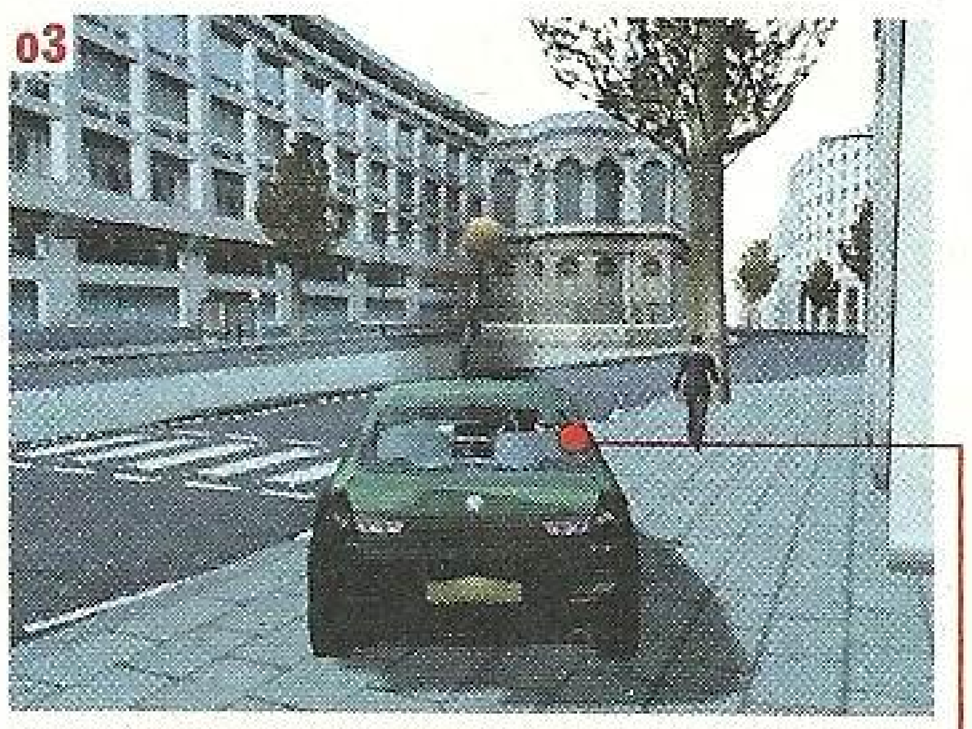
Zaczyna się pościg. Ten czerwony samochód to porywacze. Jadą szybko i nie przestrzegają przepisów (doh!).

Pani nie zdążyła zejść z drogi rozpędzonego samochodu Marka. Niektórzy przechodnie uciekają, inni stoją w miejscu.

o2

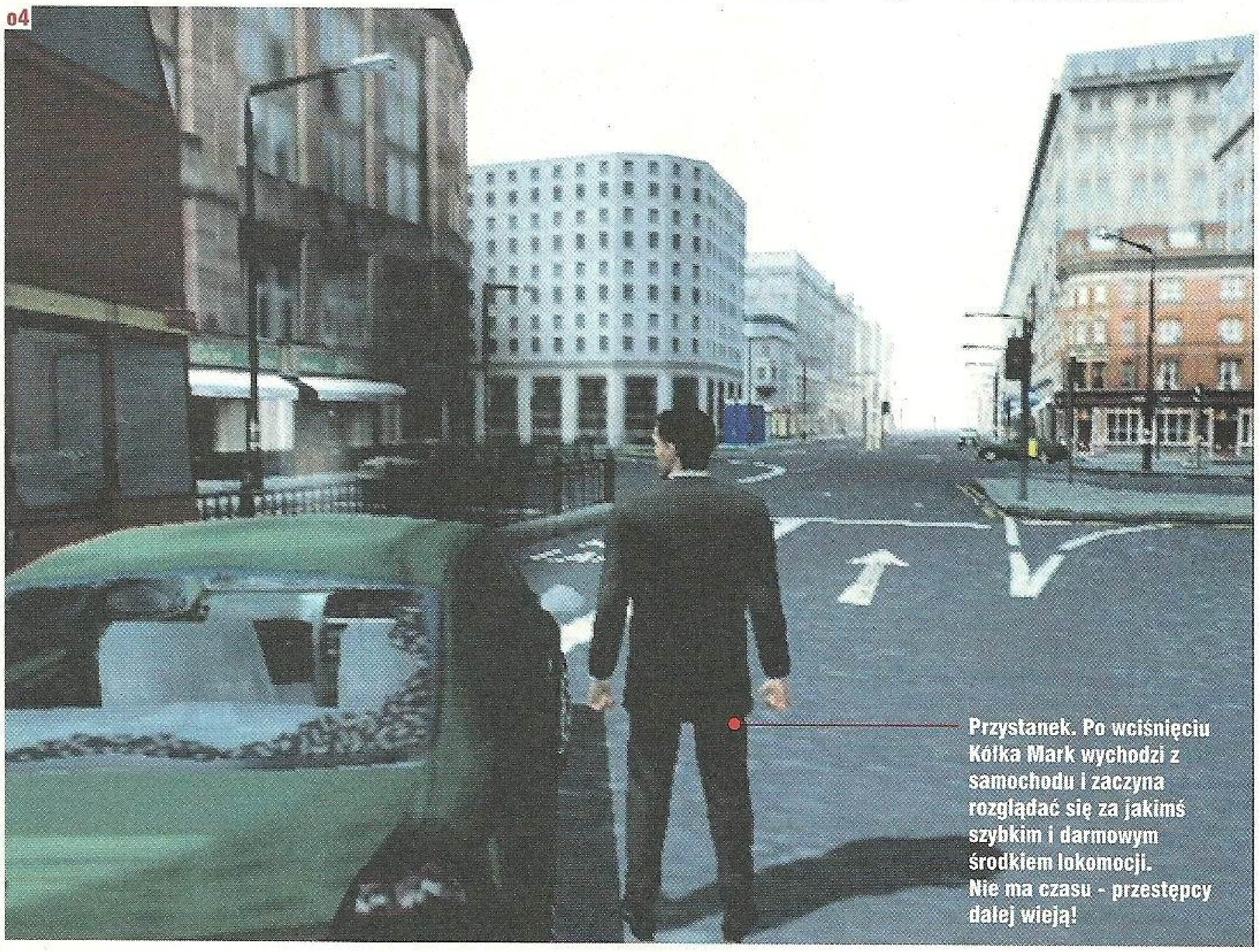


o3



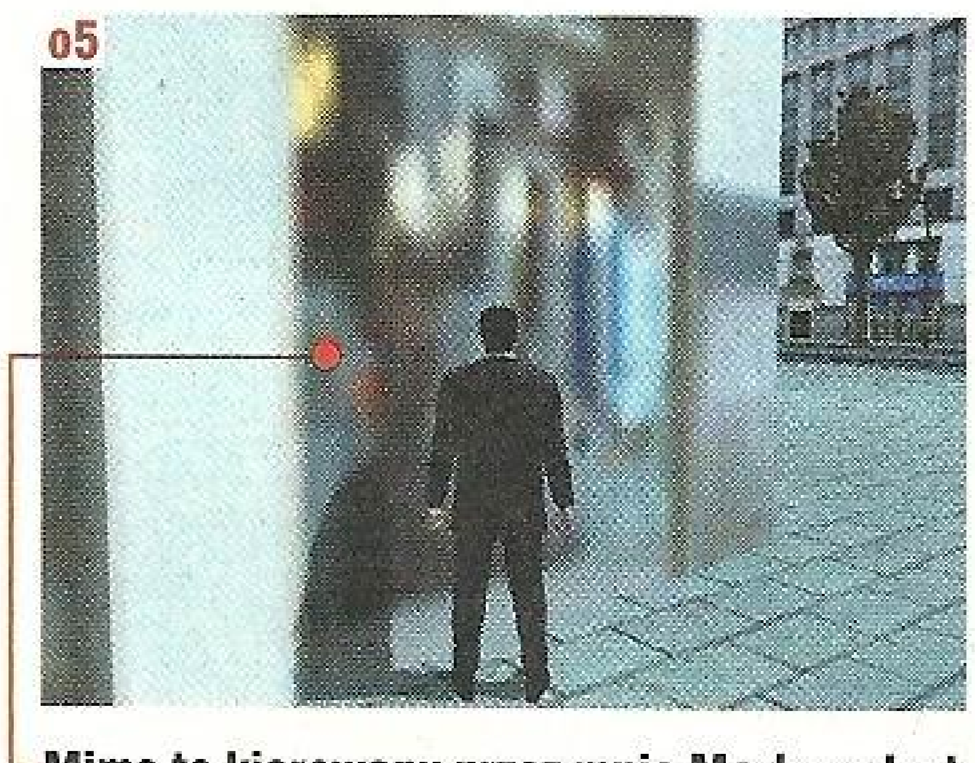
Po kilku dzwonach i obijaniu się o barierki fura zaczyna się psuć. Dymi, a kierownica ściąga na lewo. Czas zmienić auto.

o4



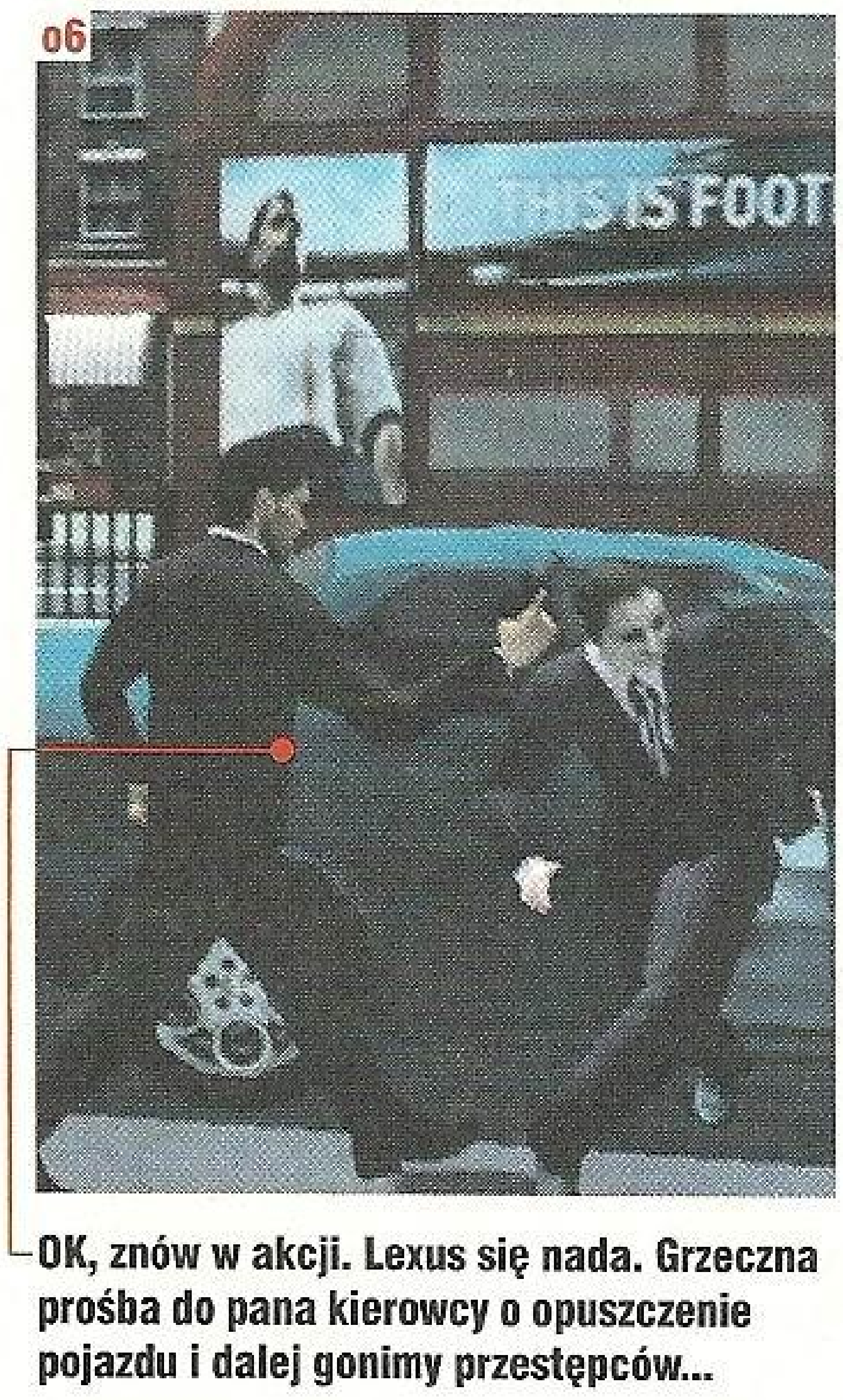
Przystanek. Po wciśnięciu Kółka Mark wychodzi z samochodu i zaczyna rozglądać się za jakimś szybkim i darmowym środkiem lokomocji. Nie ma czasu - przestępcy dalej wieją!

o5



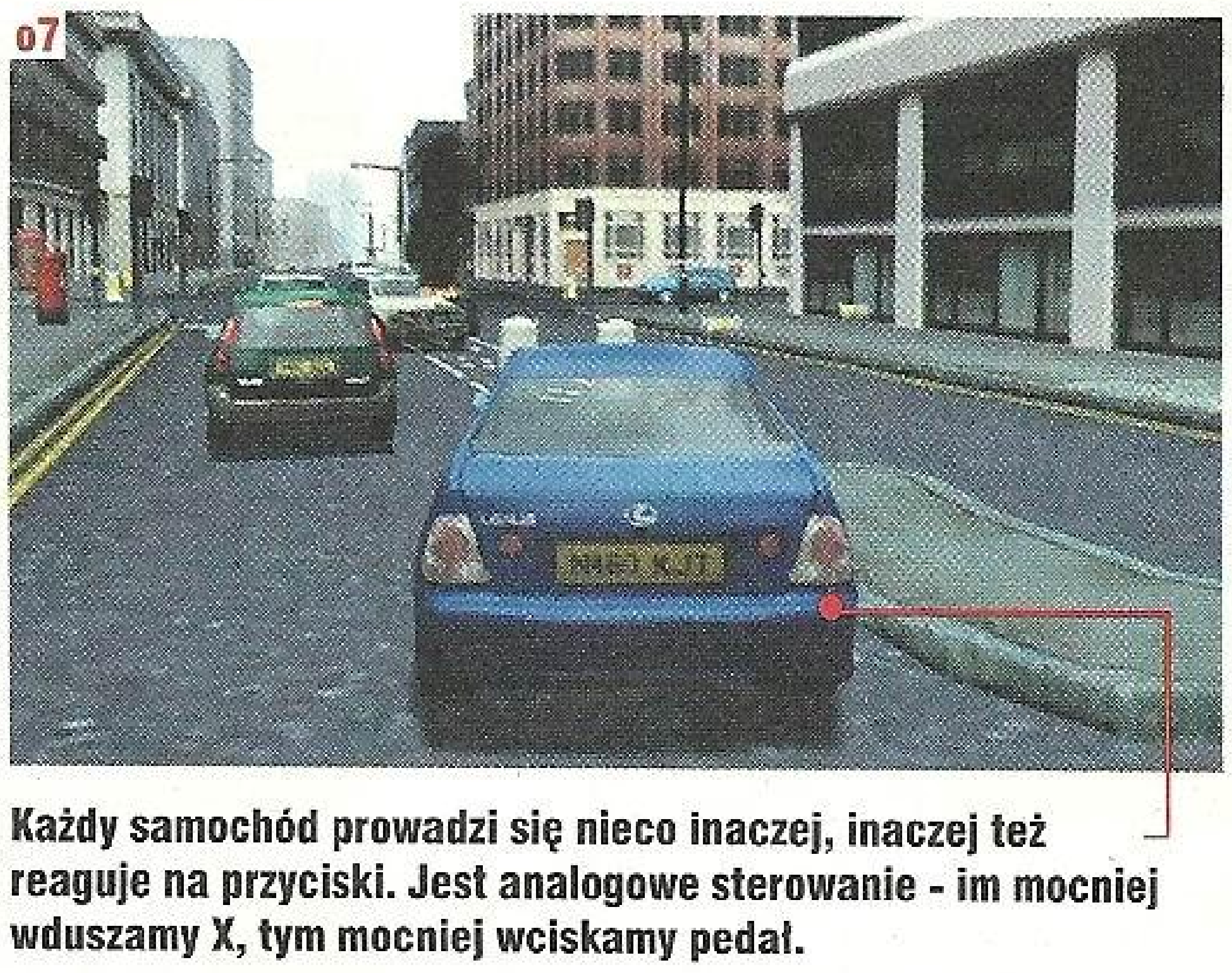
Mimo to kierowany przez mnie Mark znalazł czas, aby obnażyć piętę achillesową PS2: małą liczbę pamięci na tekstury.

o6



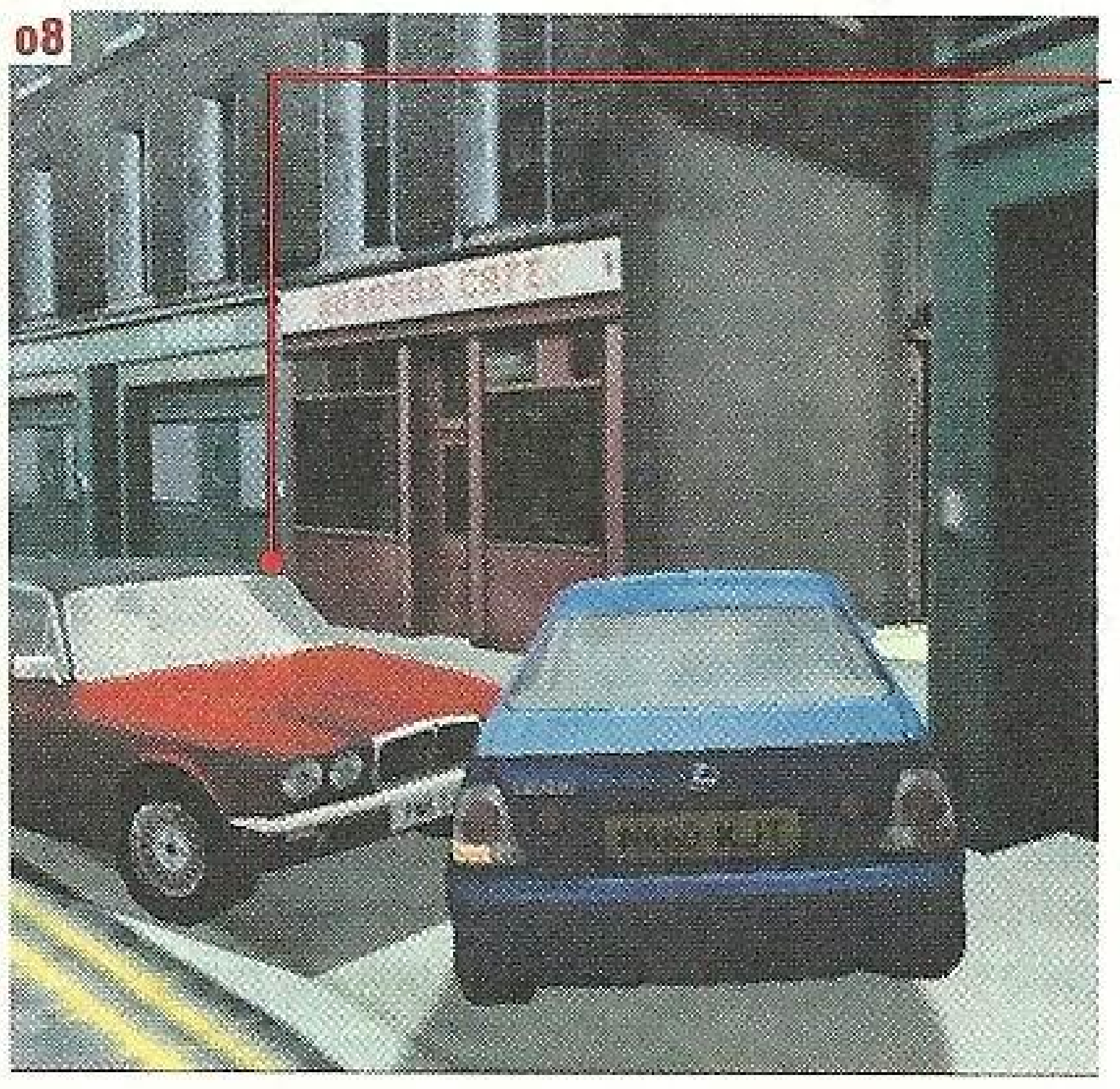
OK, znów w akcji. Lexus się nada. Grzeczna prośba do pana kierowcy o opuszczenie pojazdu i dalej gonimy przestępców...

o7



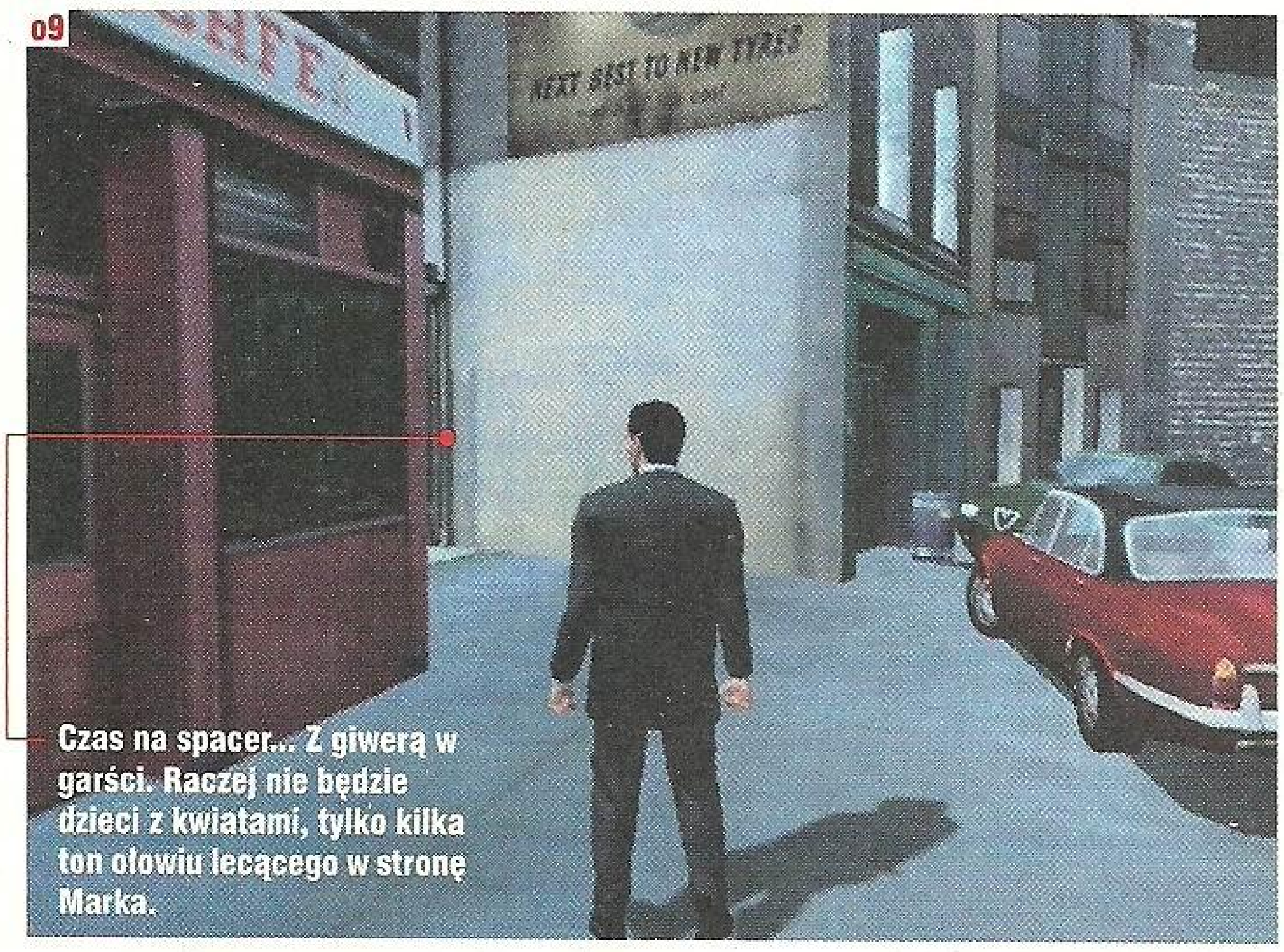
Każdy samochód prowadzi się nieco inaczej, inaczej też reaguje na przyciski. Jest analogowe sterowanie - im mocniej wduszamy X, tym mocniej wciskamy pedał.

o8



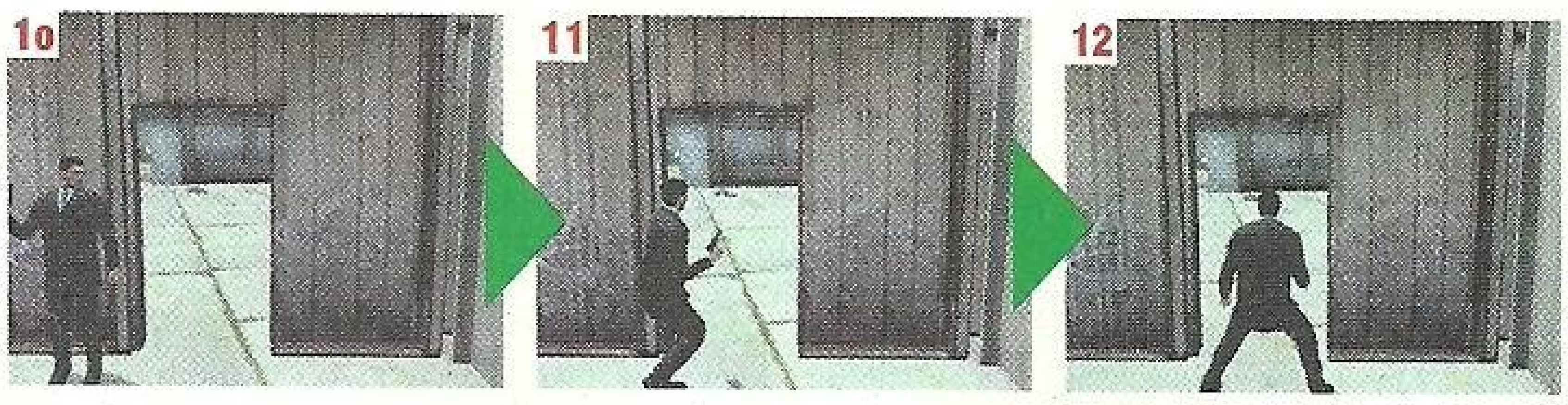
Czerwony samochód w pewnym momencie znika... Krótkie kółko po okolicy i okazuje się, że bandyci zaparkowali go przy jakimś obskurnym magazynie. To na pewno ten.

09



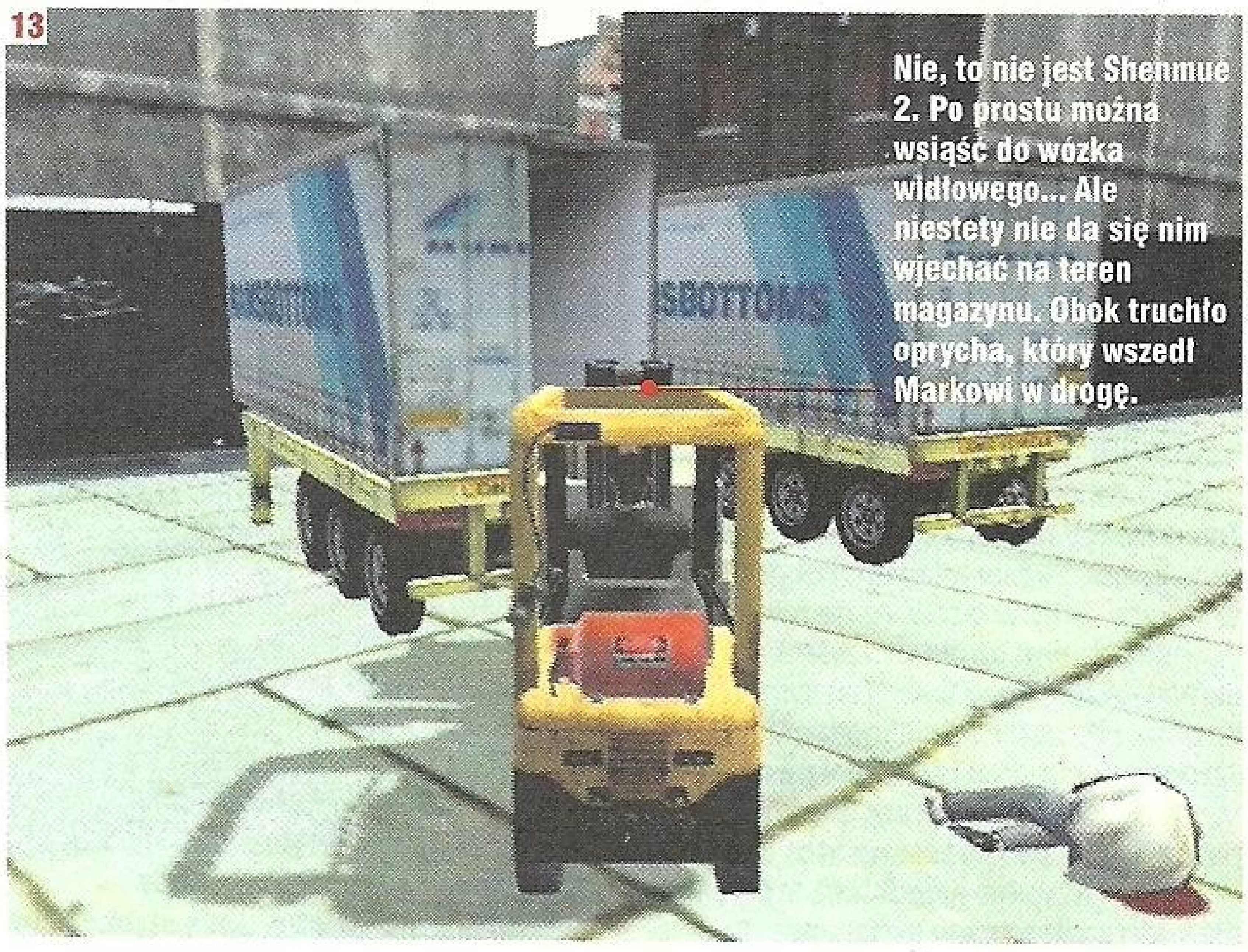
Czas na spacer... Z giwerą w garści. Raczej nie będzie dzieci z kwiatami, tylko kilka ton ołowiu lecącego w stronę Marka.

10 11 12



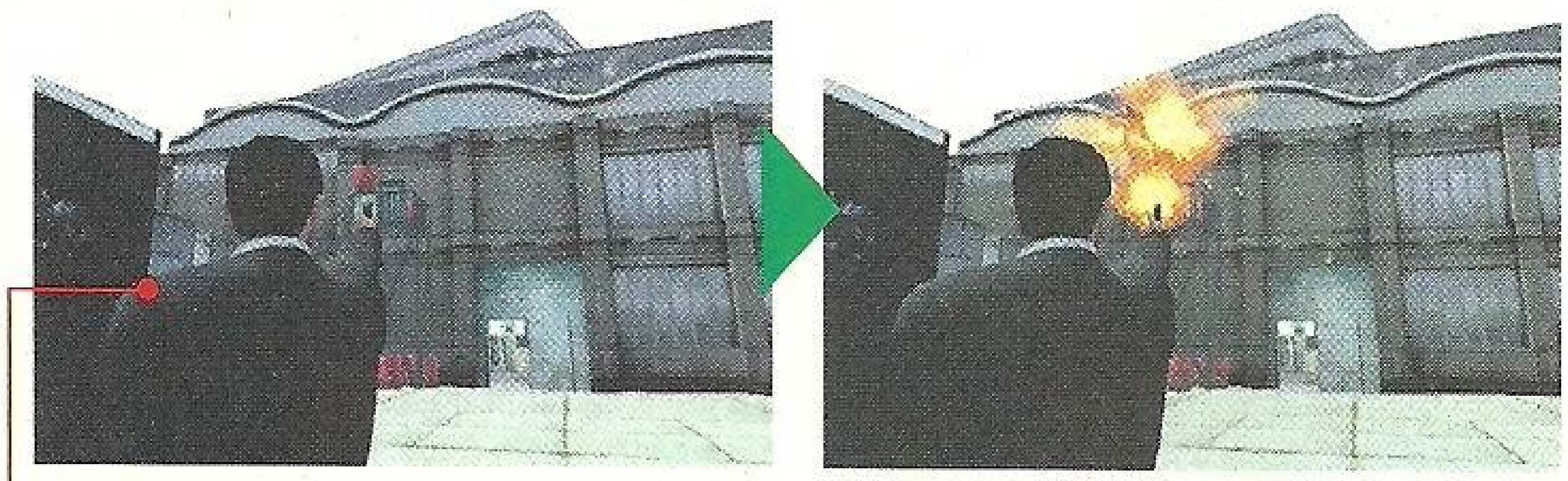
The Getaway ma w sobie wiele ze skradanki. Jeden najnormalniejszy w świecie facet (choć były gangster) i kilkunastu przeciwników. Lepiej załatwić ich po cichu, szybko i zaskoczenia. Oto jeden z ruchów naszego bohatera.

13



Nie, to nie jest Shenmue 2. Po prostu można wsiąść do wózka widłowego... Ale niestety nie da się nim wjechać na teren magazynu. Obok truchło oprycha, który wszedł Markowi w drogę.

14 15



Warto wykończyć łotra strzelającego z góry. Głąb nie pomyślał i ulokował się obok beczek z łatwopalną substancją. Tryb celowania uzyskujemy trzymając R2.

wzorowany na najlepszych klasykach kina gangsterskiego. Film dopracowany, dopieszczony, a limitowany jedynie przez możliwości sprzętu. Aż szkoda, że The Getaway nie może ukazać się jako jedna z pierwszych gier na PlayStation 3... Chciałbym, żeby chłopcy z Team Soho mieli do dyspozycji potężniejszą maszynę. Chciałbym, żeby grafika była już praktycznie fotorealistyczna, chciałbym... Cóż, chciałbym dużo. Na razie jednak postaram się skupić na tym, co już jest.

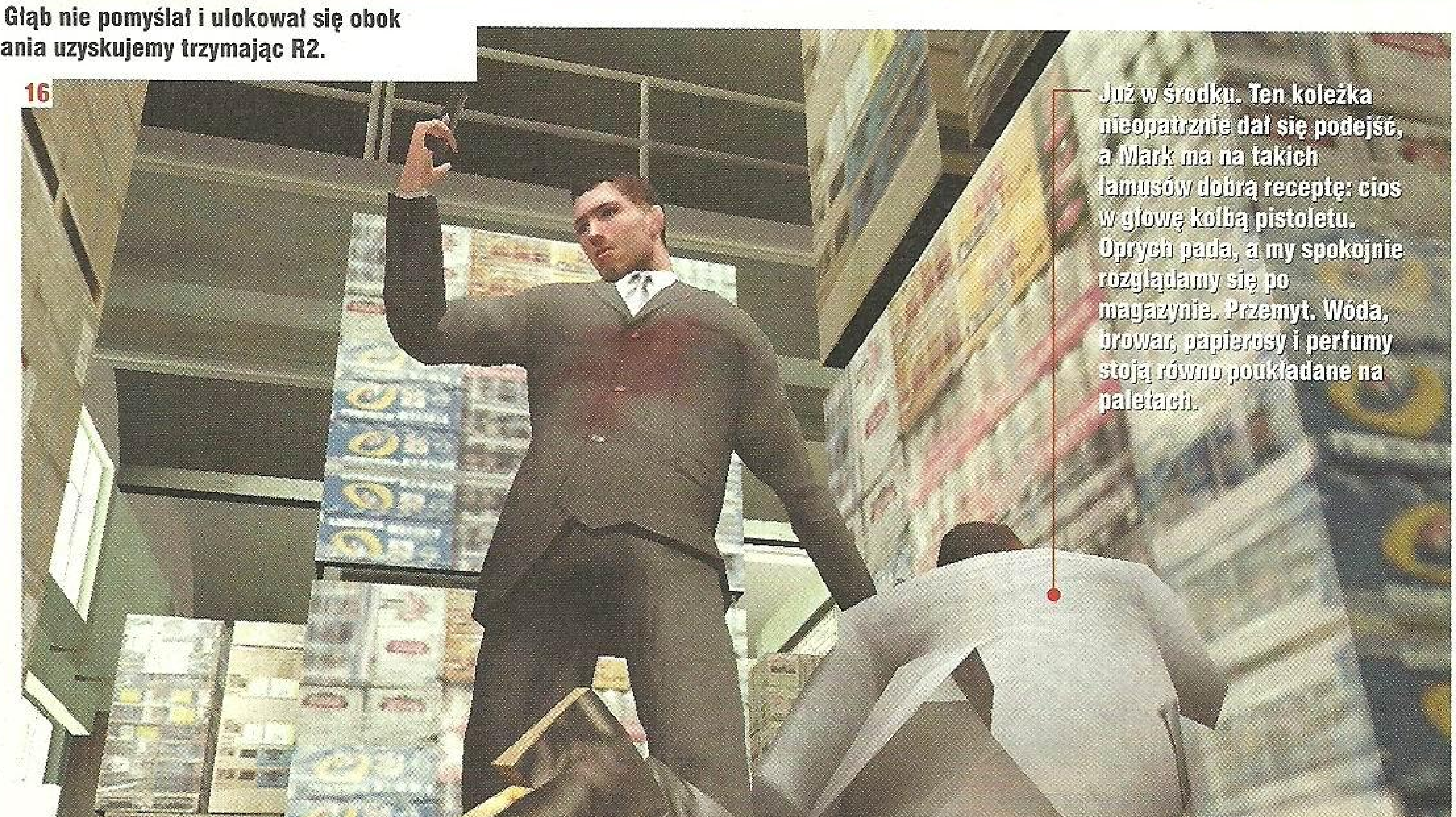
A CO JEST?

Jak się okazuje, The Getaway będzie się składać z dwóch scenariuszy. Pierwszy – z którym dane mi było właśnie zaszyć się w cichym kącie - opowiada o losach Marka Hammonda, byłego gangola, wiodącego obecnie spokojne życie wraz z żoną i kilkuletnim synem. Niestety, jeden z bossów, Charlie Jolson, zapragnął skorzystać z usług Hammonda. Aby zmusić go do współpracy, nakazuje porwanie dziecka Marka. Podczas porwania zbiry mordują żonę naszego bohatera, a on sam znajduje się w sytuacji bez wyjścia. Musi współpracować z Jolsonem – inaczej zginie jego syn. Dodatkowo, jest oskarżony o morderstwo własnej żony. Policja ma go na celowniku, jest wrogiem publicznym numer jeden w Londynie.

Drugą postacią, którą pokierujemy po ukończeniu scenariusza Marka jest niejaki Frank Carter – bezlitosny glina działający według własnych zasad. Carter został właśnie wywalony z ekipy interwencyjnej za nadużywanie władzy i jest bardzo, ale to bardzo zły. Jest także oskarżony o przestępstwo.

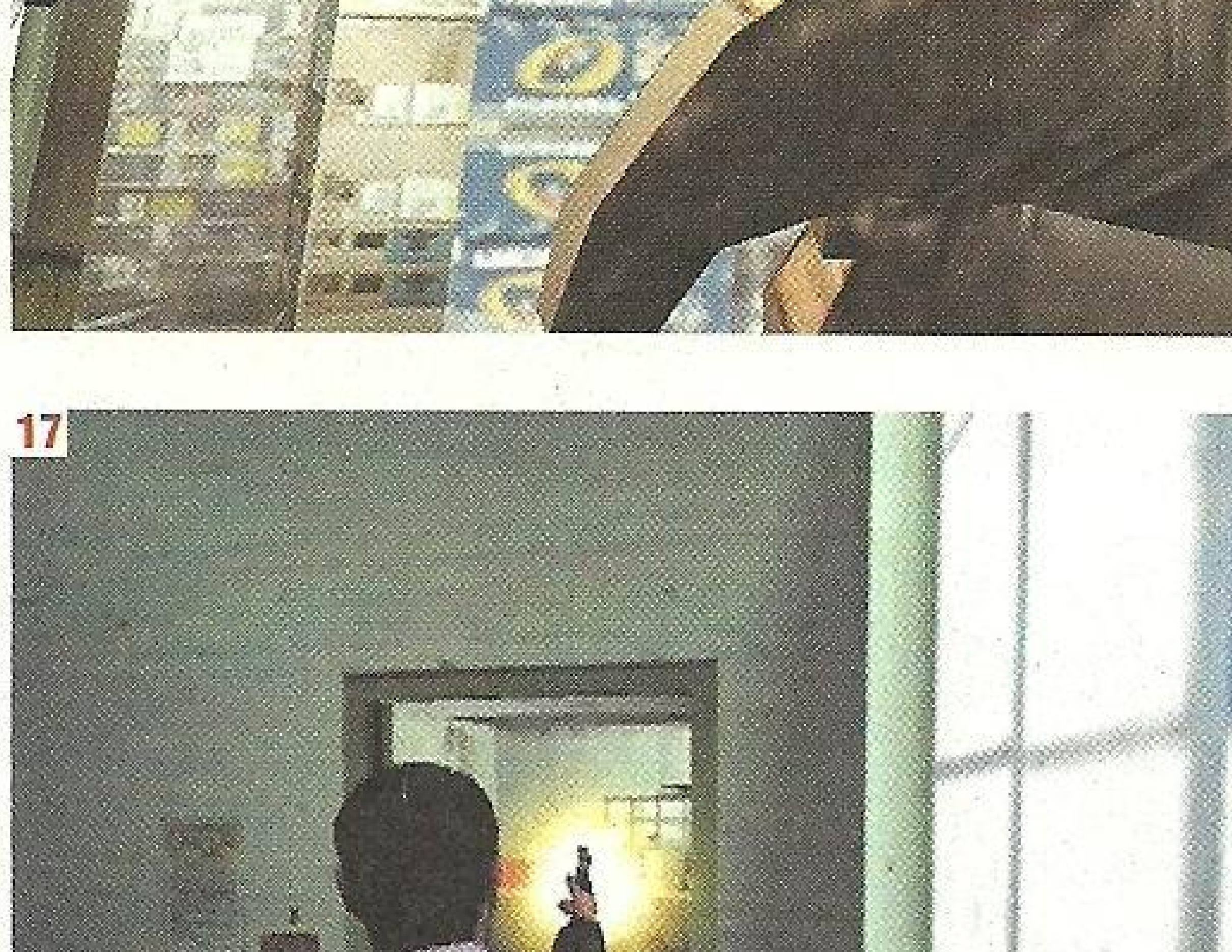
Obaj panowie spotkają się w grze nie raz. Mało tego – ich ścieżki pokrywają się, przecinają i splatają. Brzmi zachęcająco. Będą także mini-gry, których jak wieść niesie zażądał japoński oddział Sony. W pierwszej zwiedzimy Londyn w trybie turystycznym, w drugim zostaniemy kierowcą taksówki. Miasto jest realistycznie odtworzone, powinno więc być fajnie. Ale nie o to tu chodzi.

16



Już w środku. Ten koleżka nieopatrznie dał się podejść, a Mark ma na takich lamusów dobrą receptę: cios w głowę kolbą pistoletu. Oprych pada, a my spokojnie rozglądamy się po magazynie. Przemyt. Wóda, browar, papierosy i perfumy stoją równo poukładane na paletach.

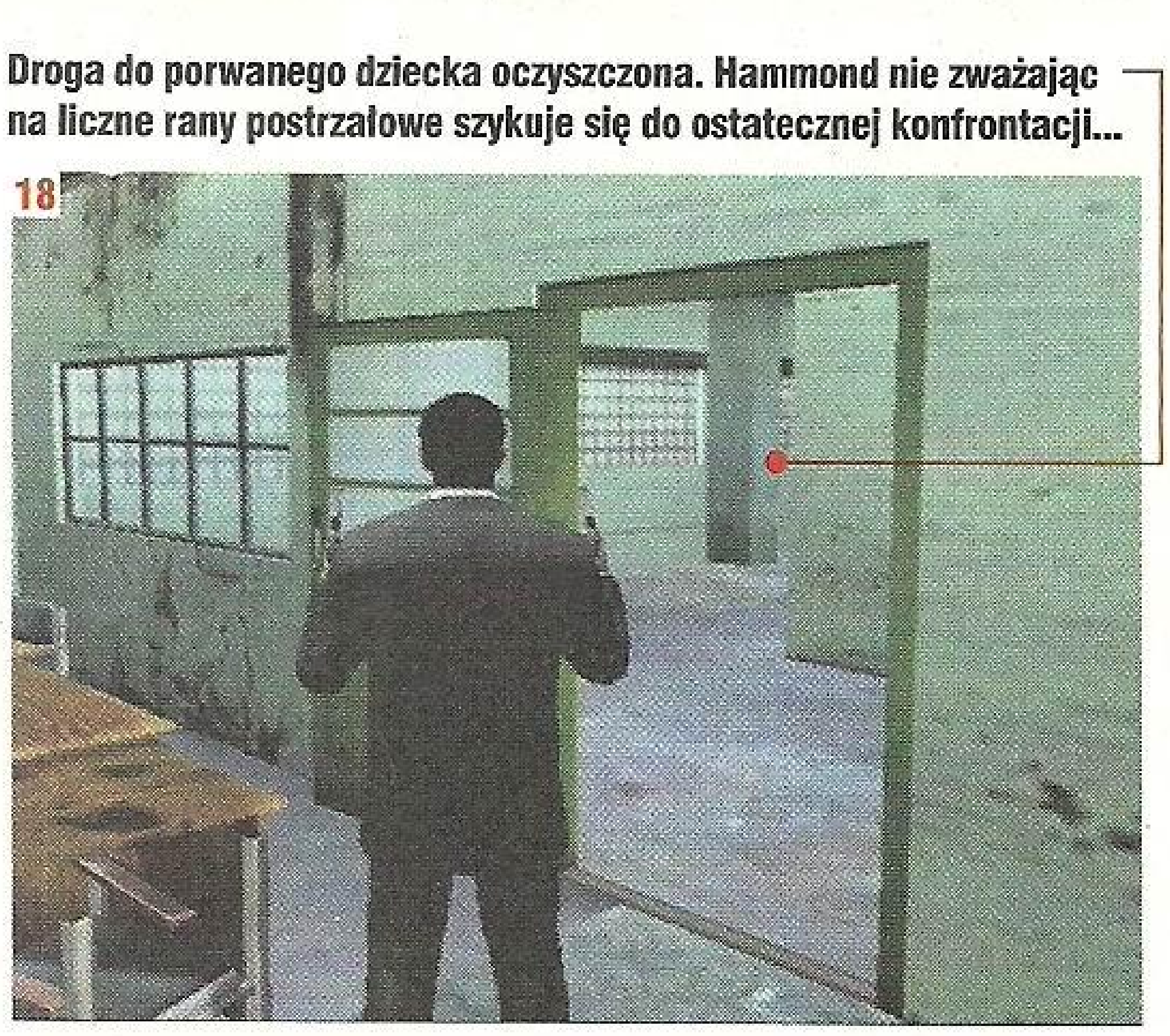
17



Jeszcze jedna strzelanina z drabem chowającym się za ladą. Zauważyliście, że w THE GETAWAY nie ma żadnego licznika energii?

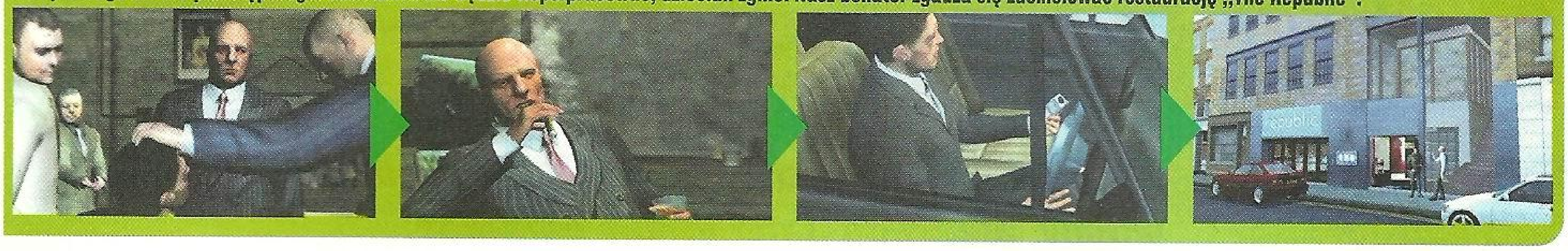
Droga do porwanego dziecka oczyszczona. Hammond nie zważając na liczne rany postrzałowe szykuje się do ostatecznej konfrontacji...

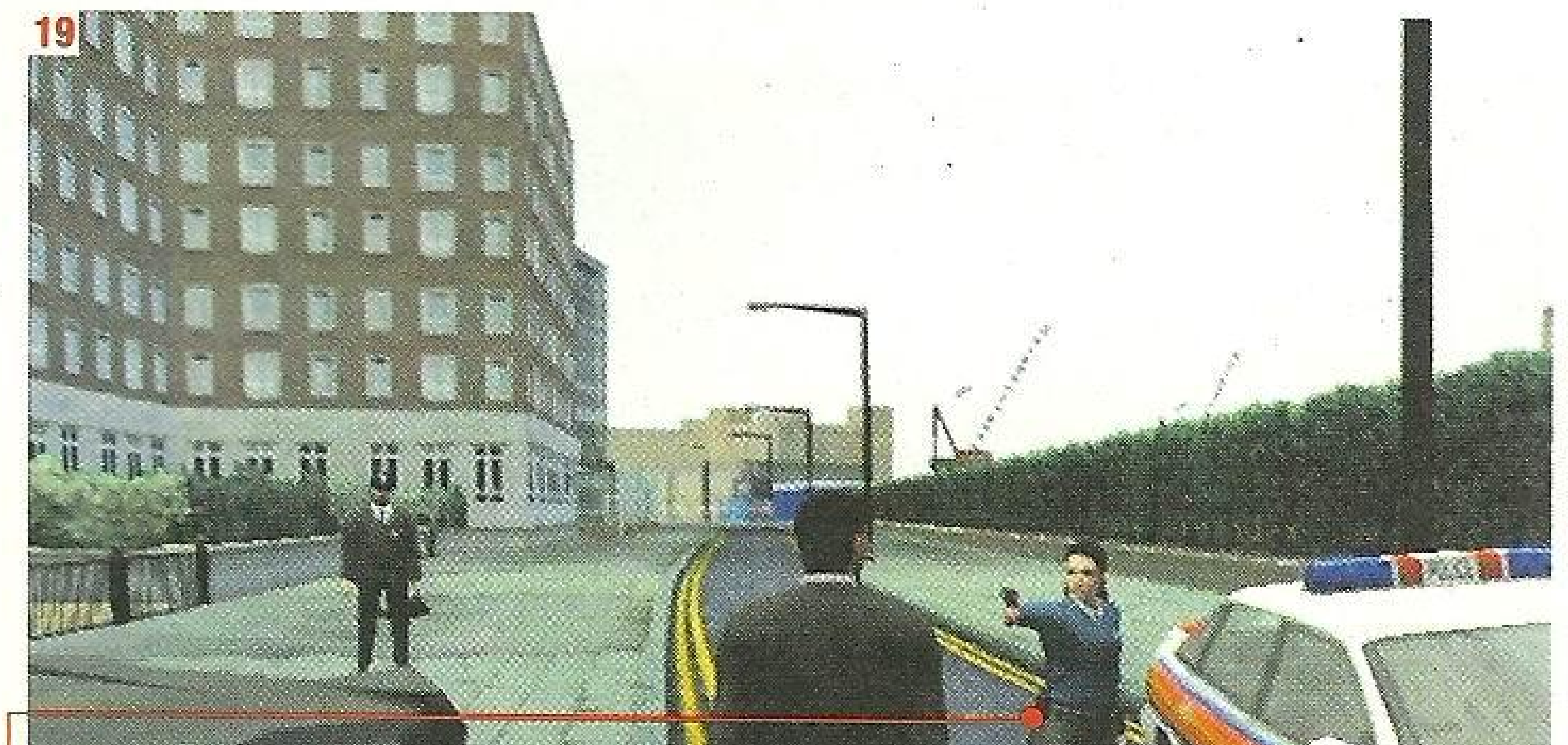
18



Mission 02 - „Remodel Collins restaurant... The Republic."

Markowi nie udaje się odbić syna z rąk gangsterów. Dostaje strzał w potylicę jakimś ciężkim narzędziem i budzi się przywiązany do krzesła. A obok niejaki Charlie, jeden z bossów londyńskiego świata przestępczego. Jeśli Mark nie będzie współpracować, dzieciak zgnie. Nasz bohater zgadza się zdemolować restaurację „The Republic".





Tym razem jednak policja siedzi Markowi na karku. Oczywiście, można zlikwidować zagrożenie i przejąć radiowóz. Ale gliny nie ustępują. Niestety, tutaj ta wersja gry się kończy.

NO TO O CO CHODZI?

Chodzi o to, że The Getaway to bodaj pierwsza gra wyłącznie dla dorosłych, której wydawcą będzie Sony. I nie chodzi tylko o przemoc, bo trup siał się gęsto już w niejednej pozycji. Tutaj wszystko jest dla dorosłych: język, którym posługują się bohaterowie (podczas pierwszej sceny tak od niechcenia leci kilka faków), realizm postaci podkreślony przez fantastyczne tekstury i niemalże prawdziwe gesty, widoczne na ekranie okrucieństwo (choćby katowanie Hammonda przywiązanego do krzesła czy słynna misja polegająca na zarżnięciu policjanta), bryzgająca krew... Wreszcie całe otoczenie – czterdzieści kilometrów kwadratowych Londynu, ponoć odtworzone super-realnie. A także ponad dwadzieścia miejscówek, które naprawdę istnieją (kluby nocne, magazyny, knajpy). Temat jest śliski. Prawnicy będą mieli uciechę pozywając Sony do sądu w imieniu matek i ojców dzieci będących pod wpływem gier video, a senator Liebermann w USA wypowie tej grze wojnę. W Australii – tak jak GTA3 – pewnie w ogóle nie będzie sprzedawana. Ale nas to nie dotyczy, bo dwie spluwy nie przeszkadzają w niczym.

JAK SIĘ GRA?

Nieźle. Przede wszystkim The Getaway zaszło tak daleko w swoim dążeniu do realizmu, że nie ma żadnych pasków energii samochodu czy postaci. Nie ma strzałek pokazujących kierunek, w którym trzeba się udać. Nie ma prędkościomierza, nie ma licznika amunicji. To ciekawy pomysł, który dość dobrze sprawdza się w praktyce. Mam nadzieję, że nie jest to wina wersji, którą udało mi się zdobyć – wolę, żeby tak pozostało.

Motyw samochodowy przypomina nieco Drivera, choć nie sugerujcie się tym za bardzo. Pierwsza misja to pościg za coraz bardziej oddalającym się samochodem, w drugiej trzeba odnaleźć restaurację gdzieś w Londynie. Jak? Otóż samochód pokazuje kierunkowskazem, w którą stronę trzeba skręcić. Jakoś to pomaga, choć i tak kluczenia i szukania jest sporo. Ale jest to fajnie zrobione i się nie nudzi. Zwłaszcza, że Londyn wygląda naprawdę nieźle, a samochodów do przejęcia także jest sporo.

Akcja w tpp trochę przypomina MGS'a, a trochę Headhuntera. To dobrze. Teren działań jest jednak większy, niż w MGS, a dane doczytują się w locie. Hammond potrafi przeturlać się, strzelać z dwóch spluw, zatrzymać się i przycelować, a także chować za skrzynkami i przywierać plecami do ścian. Jest dobrze animowany, a gdy dostanie kilka kulek – zaczyna się chwiać. Sterowanie tylko analogowe, duże obłożenie przycisków. Powiedziałbym – dość skomplikowane. Wersja, w którą grałem musi być trochę świeższa od tej z E3. Animacja chrupała jakby mniej, a i samochodów po ulicy jeździło więcej. Ogólnie – gra wygląda dość dobrze. Ale... Rewolucji nie ma!

CZYLI?

The Getaway jest inną grą, niż GTA3. To nie radosna zabawa w kolorowym mieście w latanie samolocikami bez skrzydeł, czy wyskakiwanie samochodami pod niebo. To przyciężki, realistyczny dramat kryminalny, z szokującą przemocą, agresywnym i wulgarnym językiem w szarym, brudnym Londynie. Już niedługo przekonamy się, czy są gracze lubujący się w takich klimatach.

Team Soho nadaje

Team Soho to dość zasłużona ekipa dla Sony. Część z pracowników pochodzi jeszcze z dawnego Psygnosis, zanim Sony przejęło kontrolę nad tą firmą. W czasach PSX'a członkowie zespołu The Getaway pracowali nad takimi grami, jak This Is Football, Kingsley, Porsche Challenge czy Rapid Racer. Trudno nazwać je jakimiś super hitami, niemniej jednak to dość solidne i atrakcyjne wizualnie pozycje.

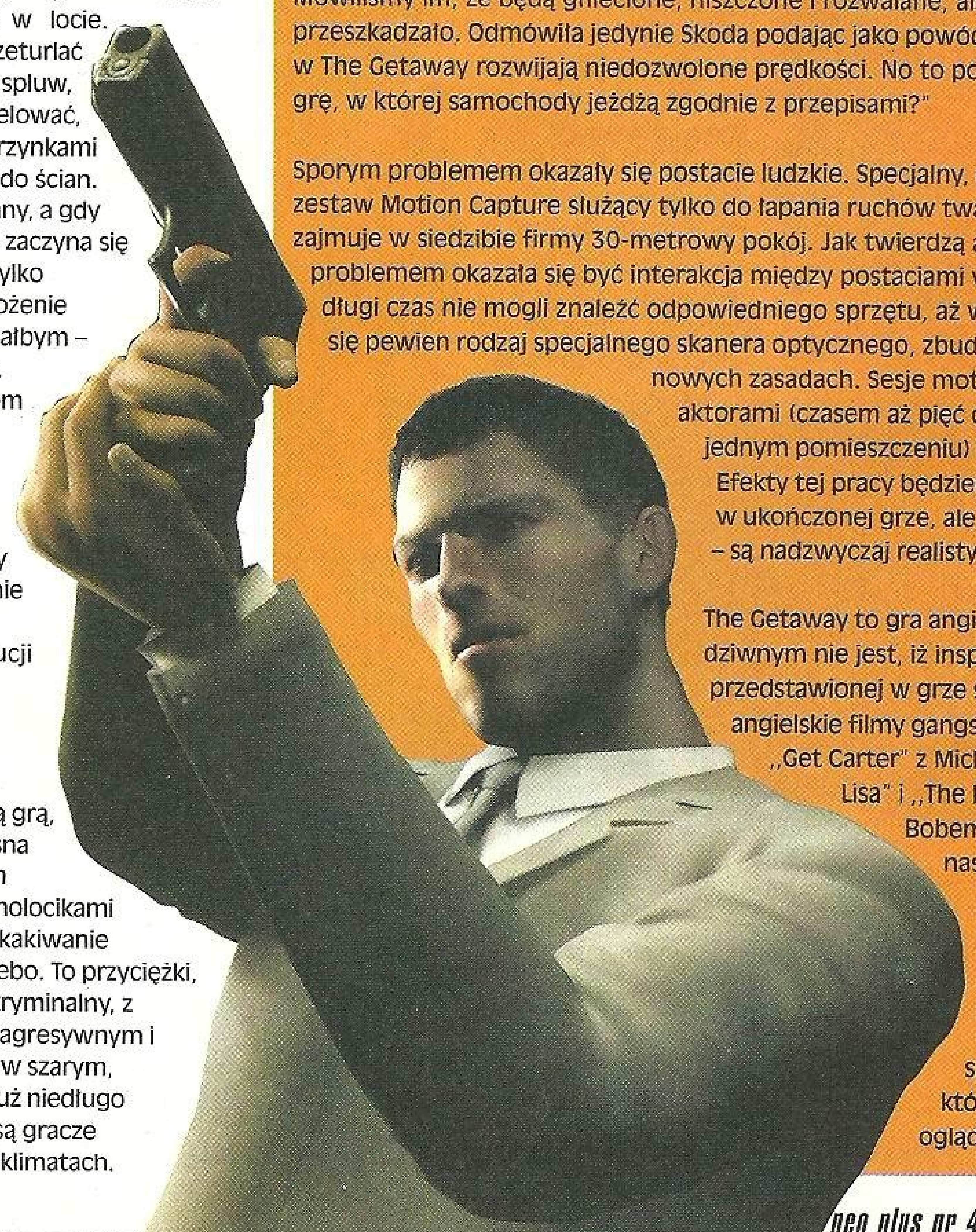
Początkowo The Getaway było pisane... Na PlayStation! Wtedy przy grze dłubało sobie grzecznie około ośmiu ludzi. Mieli już nawet gotowy szkielet, ale coś powstrzymywało rozwój projektu. Kilka miesięcy później otrzymali zestawy narzędzi do pisania gier na PlayStation 2... I zaczęło się! W obecnej chwili liczba osób pracujących nad The Getaway przekroczyła sześćdziesiąt.

Członkowie Team Soho są szczęśliwi, że ich wydawca nie naciska na jak najszybsze zakończenie prac i daje im czas na dopracowanie gry. „Mogliśmy mieć The Getaway gotowe i rok temu" – twierdzą - „Ale na pewno nie wzbudziłoby takiego zainteresowania, jak teraz – gdy dopracowujemy szczegóły. Po prostu The Getaway zginęłoby w tłumie innych gier na PS2. A tego oczywiście nie chcemy...".

Autorzy nie ukrywają swojego zachwytu nad serią Driver. „Od początku mieliśmy w planach etapy z samochodami. Mamy doświadczenie – Porsche Challenge na PSX to nasza produkcja. Skontaktowaliśmy się z kilkunastoma producentami aut i niemal wszyscy zgodzili się na to, by wykorzystać ich samochody w grze. Mówiliśmy im, że będą gniecione, niszczone i rozwalane, ale to im nie przeszkadzało. Odmówiła jedynie Skoda podając jako powód fakt, iż samochody w The Getaway rozwijają niedozwolone prędkości. No to pokażcie mi choć jedną grę, w której samochody jeżdżą zgodnie z przepisami?"

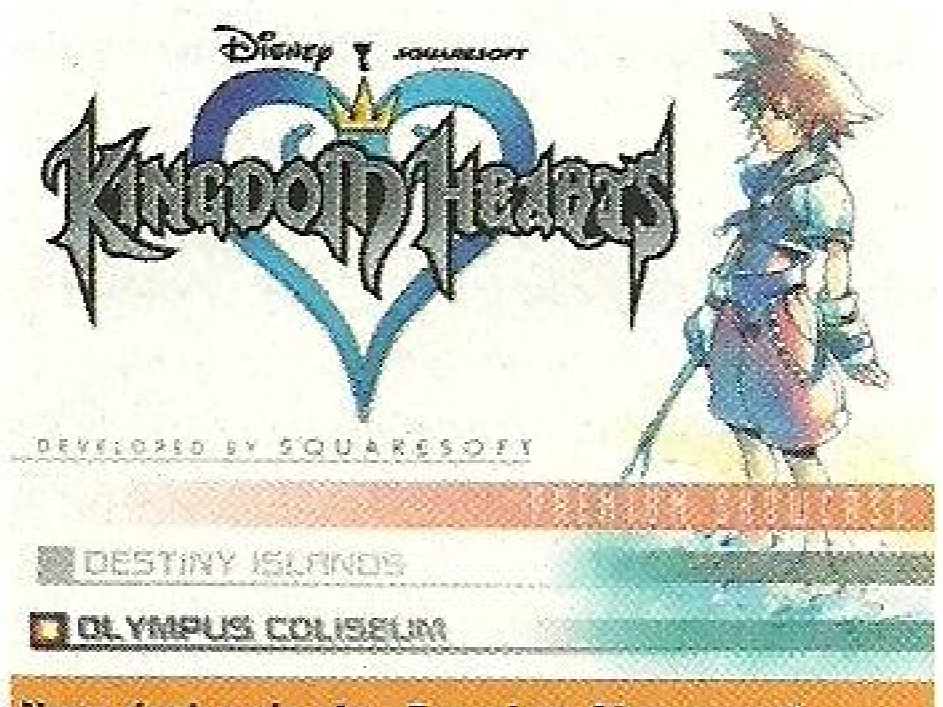
Sporym problemem okazały się postacie ludzkie. Specjalny, eksperymentalny zestaw Motion Capture służący tylko do łapania ruchów twarzy i gestów rąk zajmuje w siedzibie firmy 30-metrowy pokój. Jak twierdzą autorzy, największym problemem okazała się być interakcja między postaciami w jednej scenie. Przez długi czas nie mogli znaleźć odpowiedniego sprzętu, aż wreszcie zdecydowali się pewien rodzaj specjalnego skanera optycznego, zbudowanego na zupełnie nowych zasadach. Sesje motion-capture z aktorami (czasem aż pięć osób jednocześnie – w jednym pomieszczeniu) trwały sześć tygodni. Efekty tej pracy będziemy mogli podziwiać w ukończonej grze, ale jak już wspomniałem – są nadzwyczaj realistyczne.

The Getaway to gra angielska, zatem dziwnym nie jest, iż inspiracją dla historii przedstawionej w grze są klasyczne angielskie filmy gangsterskie. Zaczynając od „Get Carter" z Michaelem Caine, „Mona Lisa" i „The Long Good Friday" z Bobem Hoskinsem, aż po nasze czasy i „Lock, Stock and Two Smoking Barrels" i „Snatch" Guya Ritchiego. Team Soho ma wydzielony specjalny pokój, w którym zaszywają się, oglądając filmy.



Kingdom Hearts

Dostaliśmy do rąk dwa poziomy Kingdom Hearts... I już wiemy, dlaczego Japończycy oszaleli!



DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

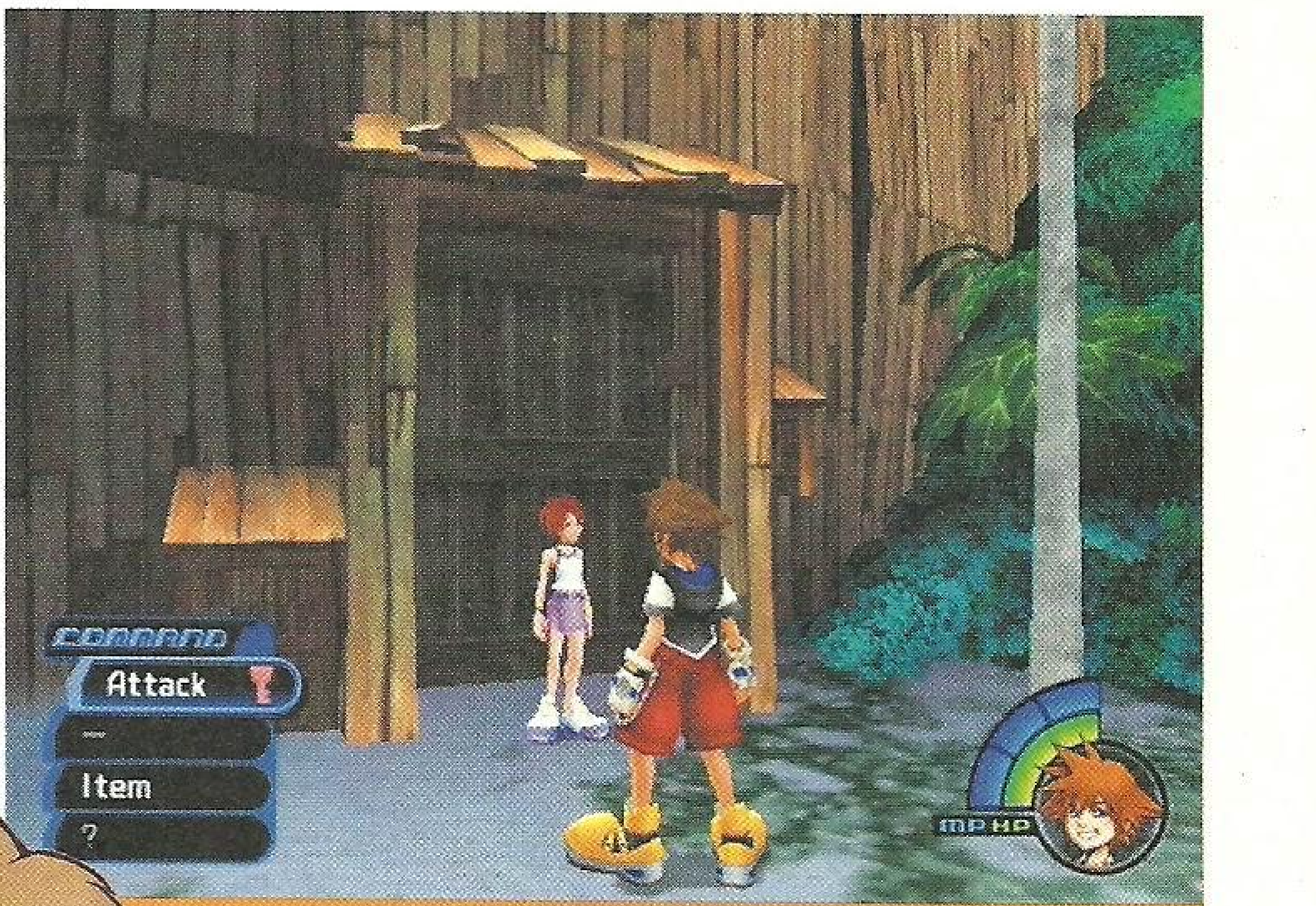
DEVELOPED BY SQUARESOFT

PREMIUM SHOWCASE

DESTINY ISLANDS

OLYMPUS COLISEUM

Nasz dysk zwie się „Premium Showcase”.



Oto główna prowodyrka wyprawy. To jej Sora zanosi kolejne przedmioty.

Pomysł był – jak pamiętacie – taki, żeby Squaresoft zrobił grę z postaciami Disneya. Trochę nie mogę dojść do siebie... Pozwólcie, że zbiorę myśli. Disneya znacie: Donald, Myszka Miki, Goofy, Pluto, Chip i Dale, Tarzan, Calineczka, Śnieżka, Krasnoludki, Piękna i Bestia, Herkules – i wiele, wiele innych. Squaresoft też znacie. Do niedawna mówiło się, że każda gra Square dostaje minimum osiem punktów na dziesięć. Najsłynniejsza seria: Final Fantasy. Koniec introdukcji. W Kingdom Hearts zmieszały się oba te światy. Pojedynek geniuszy. Zaraz po odpaleniu wspomnianego, dwupoziomowego dema widać dwie rzeczy: grafika jakości Final Fantasy X, filmiki FMV... też. Rzecz cała zaczyna się na małej wyspie, na której mieszka pięciu chłopców i dwie dziewczynki. W ramach ciekawostki dodajmy, że jeden z chłopców nazywa się Tidus, a drugi Wakka i ten drugi ma piłkę do Blitzballa – ewidentne nawiązanie do Final Fantasy X. Ale nasza przygoda opowiada o dwóch pozostałych chłopakach.

Dzieciaczki mieszkają sobie na wyspie i zaczynają się powoli zastanawiać, czy to ich rajskie palmowo-plażowe elizjum nie jest przypadkiem jednym z wielu światów. Postanawiają więc wyruszyć w podróż, by poznać inne uniwersa. I tu zaczyna się rola gracza. Po kilku wstępnych filmikach liczonych w czasie rzeczywistym (przepięęęęęęęękna muzyka!!!), zaczynamy grać. Przejmujemy kontrolę nad jednym z chłopców, którego zadaniem jest pozbieranie części do tratwy. Za jej pomocą dzieci chcą uciec z wyspy.

Zbieranie polega głównie na przemierzaniu wyspy – nie jest największa, ale różnorodna - i wyszukiwaniu elementów. Trochę to uciążliwe, ale można sobie urozmaicić czas pojedynkami. Dzieciaki się bawią – każdy w swojej części wyspy - i możemy podejść sobie do nich, żeby pogadać, albo powalczyć.

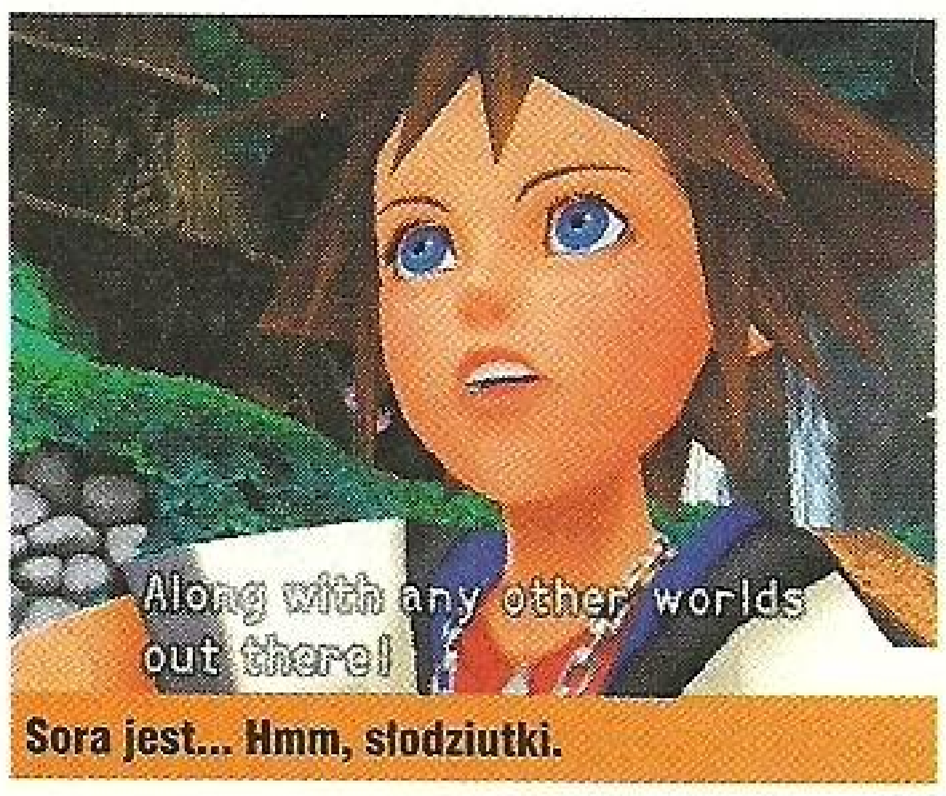
Walka w Kingdom Hearts odbywa się w czasie rzeczywistym. Biegamy, skaczemy, rzucamy czary i machamy mieczem (na razie drewnianym). Kiedy zadamy przeciwnikowi odpowiednie obrażenia – walka się kończy i zyskujemy punkty. Jak to zwykle bywa – im więcej walk, tym wyższy poziom postaci.

Muszę powiedzieć, że w tym miejscu podjąłem decyzję, by określić Kingdom Hearts jako mieszankę dwóch gier: Jak&Daxter oraz Final Fantasy X. Z Jakażywcem wręcz wzięto animację postaci i klimat wyspy. Widać wielkie przestrzenie, wszędzie coś się dzieje, sporo skakania. Z FFX natomiast zapożyczono tabelki i statystyki, oraz piękną magię – z początku jednak nie mamy żadnej. Czarów pewnie można nauczyć się dopiero z czasem. Tak więc biegamy i zbieramy przedmioty. Prowodyrką całego przedsięwzięcia jest jedna z dziewczynek. Trzeba przyznać – mistrzowska postać! Zachowuje się perfekcyjnie, żeby prowokować maluchy, mimo, że ma pewnie z siedem – dziesięć lat. Doskonale wyreżyserowana – kokietuje perfekcyjnie. Nietrudno się domyślić, że wkrótce zaczyna się rywalizacja o jej niewinne (?) serduszko.

Ale wróćmy do scenariusza. Kiedy już odnajdziemy części tratwy, zaczynamy szukać zapasów: ryby, woda pitna, jajko, kokosy. W razie problemów ze znalezieniem Pani Kapitan wyprawy podpowie nam gdzie i co znaleźć. Pamiętajmy, że to gra dla młodszych graczy, więc nie może mieć zbyt wielu frustrujących fragmentów. Tu też okazuje się, że by odnaleźć wszystkie elementy układanki, musimy wziąć udział w wyścigu z przeszkodami i kilkukrotnie pokonać jednego z chłopców, który wyraźnie z nami konkuruje. Spore urozmaicenie.

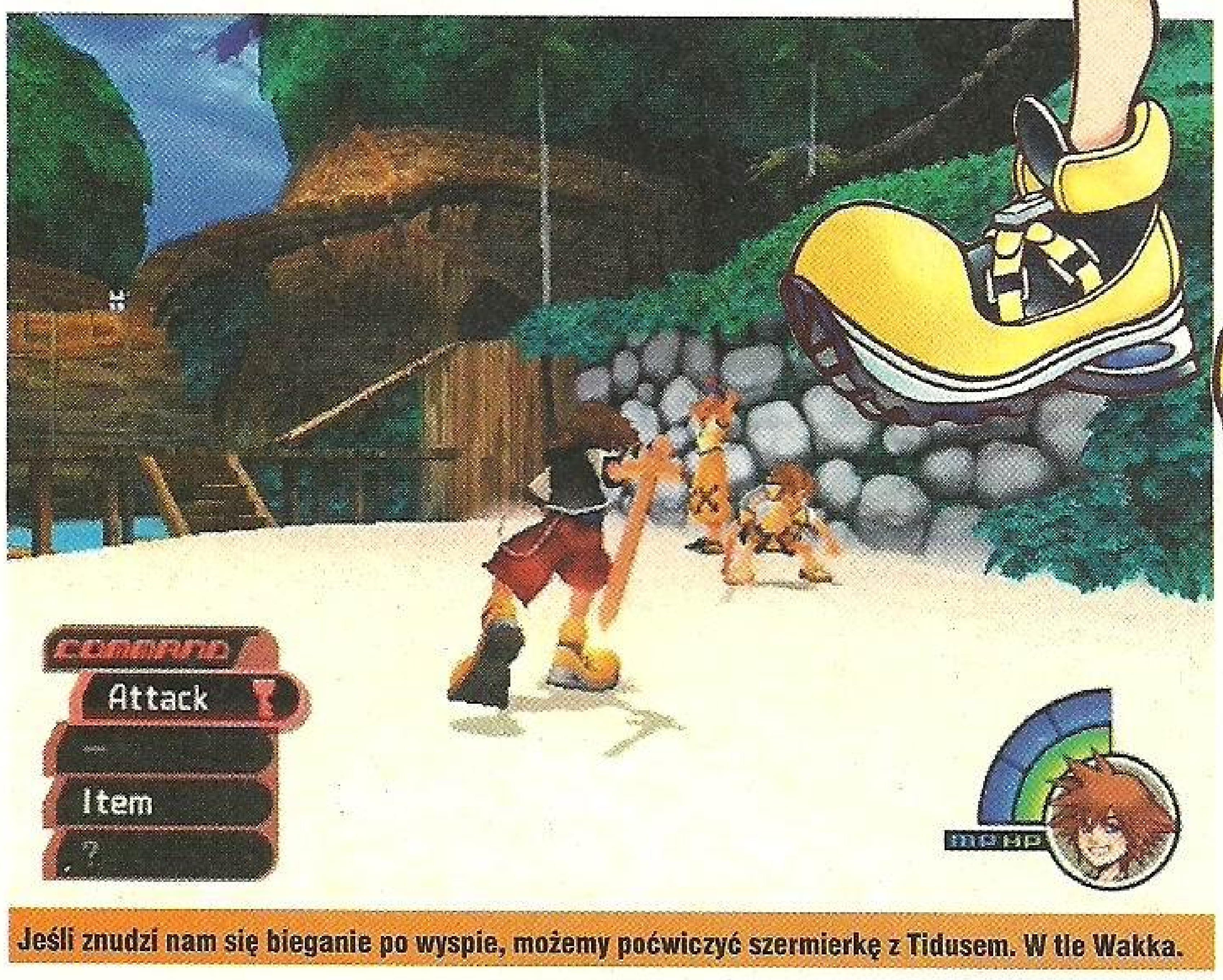
Tymczasem akcja przenosi się w zupełnie inne miejsce. Gdzieś daleko, korytarzami wielkiego zamku idzie czarnoksiężnik... To Donald! Doskonale oddano jego ruchy, mimikę i głos, oraz charakterystyczną wściekłość, gdy spostrzega, że Jego Wysokość Król odszedł zostawiając list. Kto jest królem? Oczywiście Myszek Miki! Królową jest Minnie, damą dworu Daisy, Goofy to tchórzliwy rycerz, Chip i Dale zaś pracują w porcie kosmicznym...

Ależ to się ogląda! Dosłownie jak film Disneya! Nawet ten humor! Żywcem z amerykańskich kreskówek! Japończycy są mistrzami w kopiowaniu! Rewelacja! Jak już wiecie Miki musiał odejść, bo światu grozi niebezpieczeństwo. Jakie? Z której strony nadejdzie? To się dopiero okaże. Na razie wiadomo tylko, że Donald ma zabrać ze sobą pomoc i szukać dziwnej osoby, która będzie kluczem... Hmmm... Zabiera więc Goofiego i wylatują małym stateczkiem kosmicznym. Skąd wylatują? Okazuje się, że Świat Disneyków jest wielkim zamkiem na dryfującym w kosmosie kawałku skały. Że wszystkie światy są takimi kawałkami skał. Tylko niebo jest wspólne – jak poetycko mówi narrator. Razem z nimi rusza świerszczyk (znany z Pinokia), który jako jedyny umknął ze swojego świata, zanim ten został zniszczony. Przez co?... Tymczasem na wyspie naszych dzieciaków,

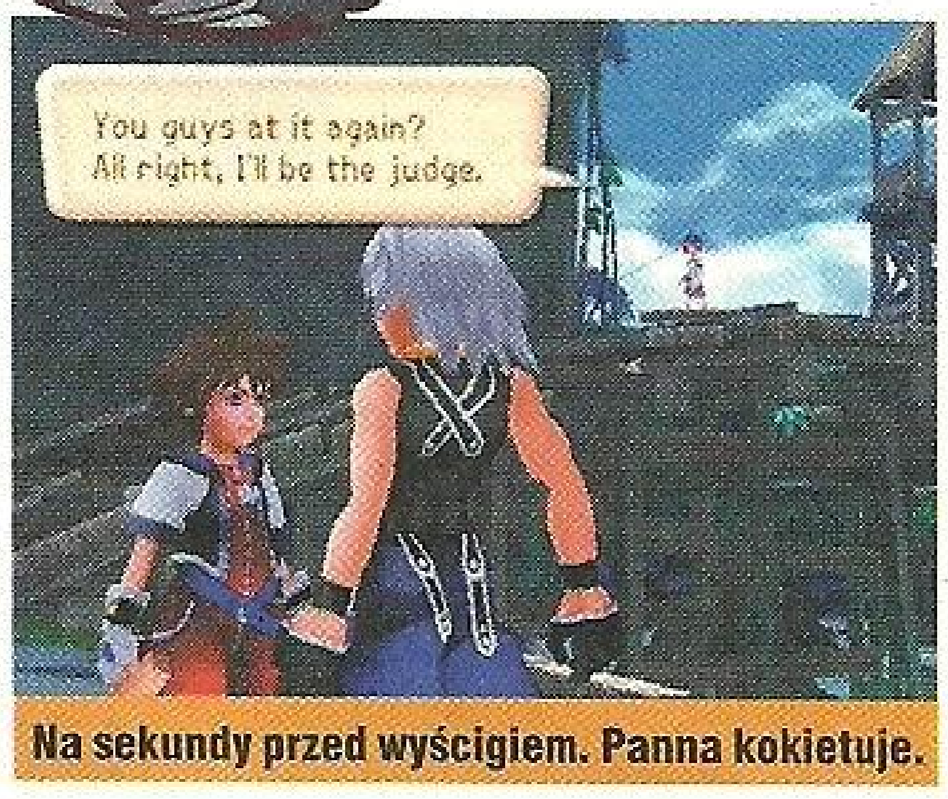


Along with any other worlds out there!

Sora jest... Hmm, słodziutki.

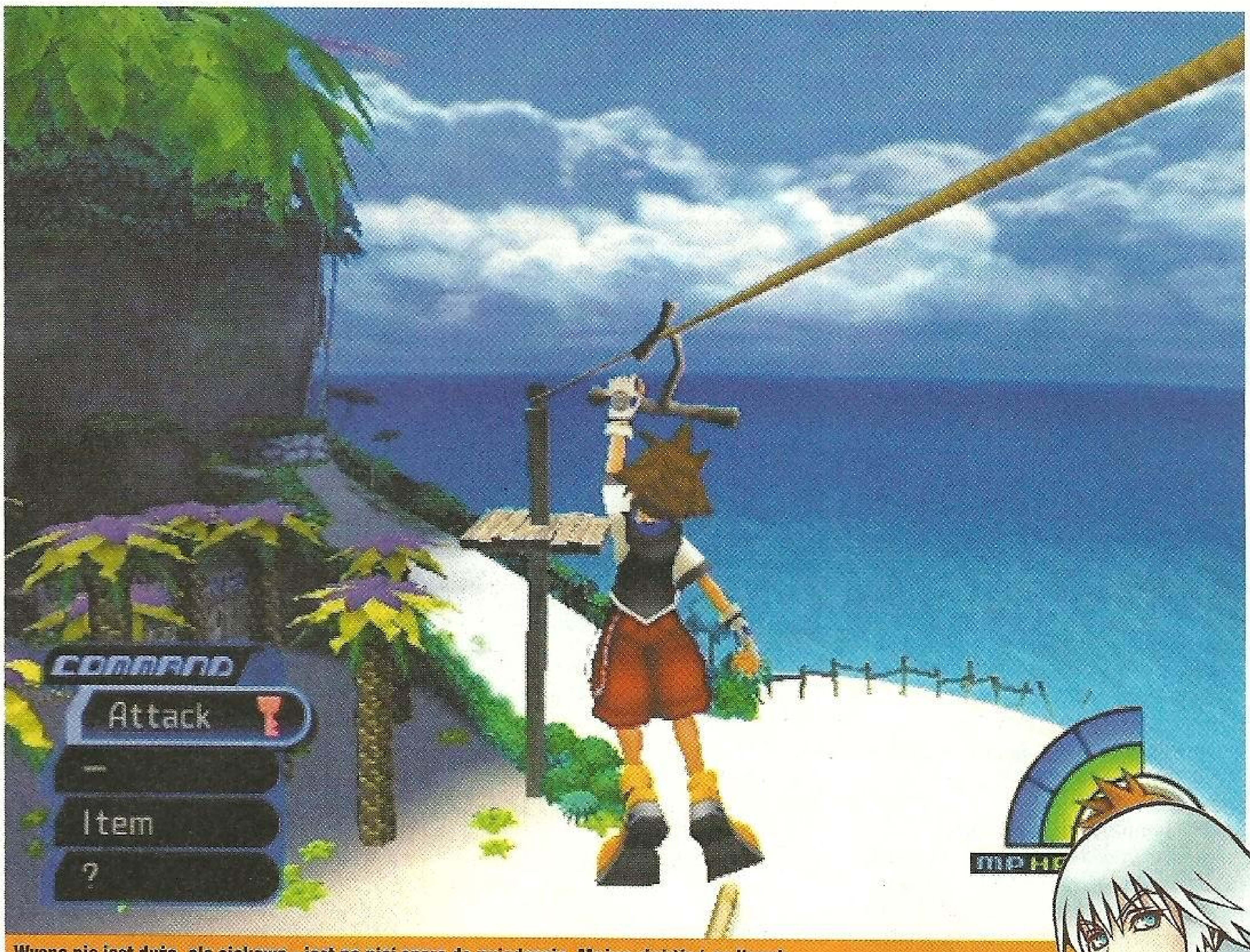


Jeśli znudzi nam się bieganie po wyspie, możemy poćwiczyć szermierkę z Tidusem. W tle Wakka.



You guys at it again? All right, I'll be the judge.

Na sekundy przed wyścigiem. Panna kokietuje.



Wyspa nie jest duża, ale ciekawa - jest na niej sporo do zwiedzenia. Można zjeżdżać po linach...

w przeddzień wypłynięcia w trasę, zrywa się koszmarna burza. Otwierają się tajemne wrota i wypełza z nich demon, który zaczyna topić całą rajską wyspę w mroku. Zewsząd wypełzają czarne potworki, a my dostajemy w prezencie KeyBlade – miecz, który wygląda jak wielki, złoty klucz. Teraz jesteśmy w stanie zabijać sługusów mroku. Nasz konkurent daje się ponieść mrokowi, dziewczyna znika, a my.... Musimy walczyć z ogromnym, czarnym demonem. Walka nie jest długa. Pokonujemy go w końcu i... okazuje się, że ciemność zabiera naszą postać. Tu kończy się pierwszy poziom dema. Gdzie wylądujemy?... Jak poznamy Donalda i Goofiego? Na dziś pytania te pozostaną bez odpowiedzi.

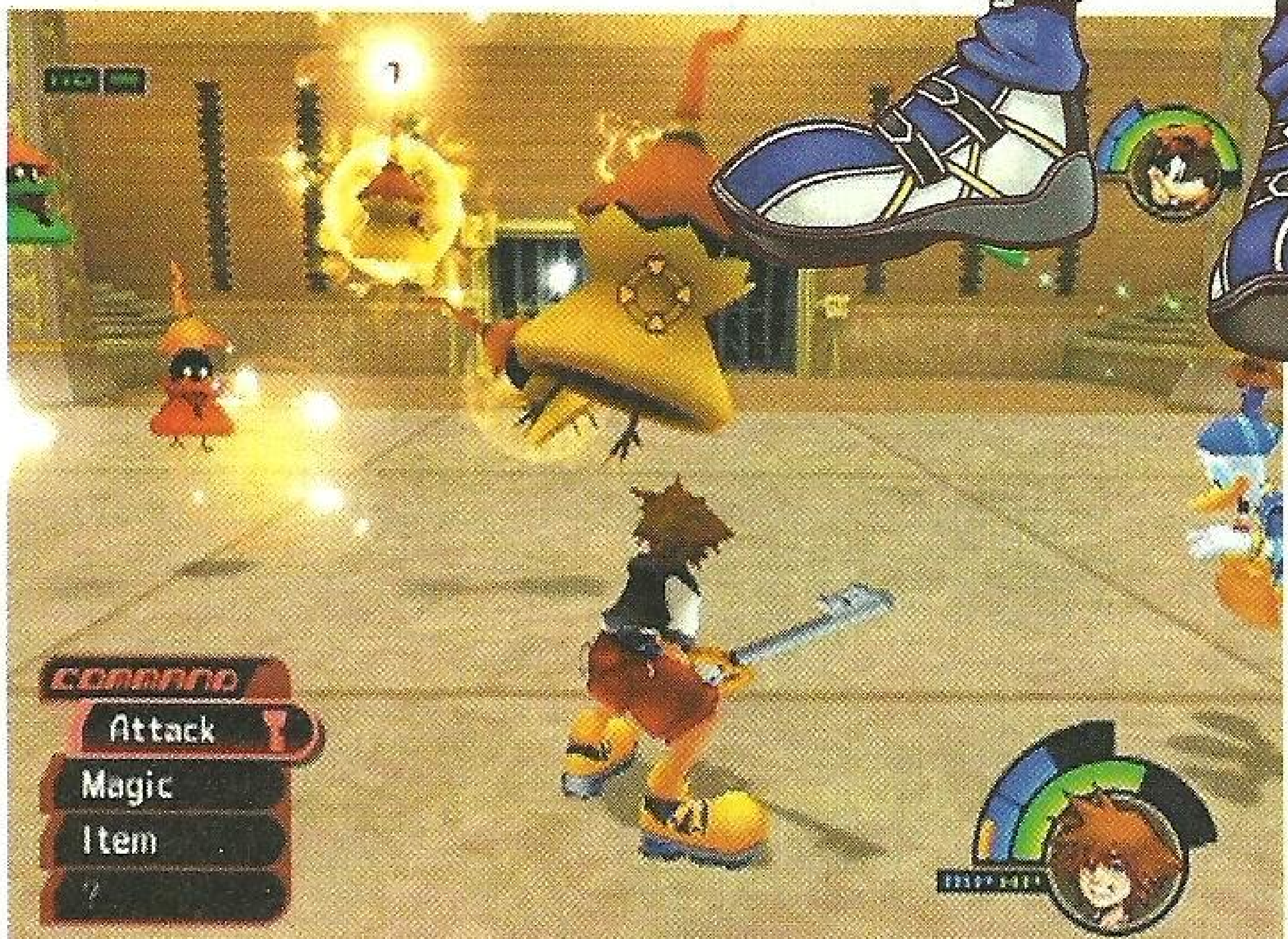
Drugi fragment gry, który znajduje się w demie, rozgrywa się w koloseum, gdzie satyr (ten z Herculesa) każe nam walczyć z coraz liczniejszymi armiami przeciwników. Jesteśmy już we trójkę – Sora (główny bohater), Donald i Goofy. Donald czaruje. My zresztą też. Możemy ciskać błyskawice, ogień, zamrażać i leczyć. Nasz wpływ na Disneyki ogranicza się tylko do możliwości ich leczenia. Poza tym radzą sobie same. Wrogów przybywa w kolejnych rzutach, jest coraz ciężej, a kiedy w końcu pokonamy wszystkich... koniec walki.

Wiele dodatkowych informacji daje nam "samograj", który odpala się, kiedy zostawimy grę na chwilę bezczynną. Widać na nim sceny z Alicją w Krainie czarów, z Tarzanem, Herkulesem, Bambi – super! Wszystko w doskonałym klimacie, przepięknych krajobrazach... ech.

Nie wiem jak to napisać, żeby było wiarygodnie. Podszedłem do tej gry z rezerwą. Nie wierzyłem, że to będzie cokolwiek ciekawego. Ale teraz – ta gra chyba spodoba mi się bardziej, niż Final Fantasy X! Nie ma denerwujących filmików co pięć sekund, akcji, która posuwa się do przodu w tempie żółwia, któremu obcięto nogi, dziesiątków nic nie wnoszących dialogów i walk, które trzeba toczyć po sto razy, żeby postać wskoczyła na odpowiedni poziom, bo inaczej nie ma szans iść dalej. Kingdom Hearts, to świetna bajka. Bez patosu, bez hektolitrów sztucznych łez oraz śmierci ojców i matek na oczach postaci. Jest po prostu grą dla dzieci – wartką, ciekawą, w którą przyjemnie się gra. Wciągnąłem się niesamowicie.

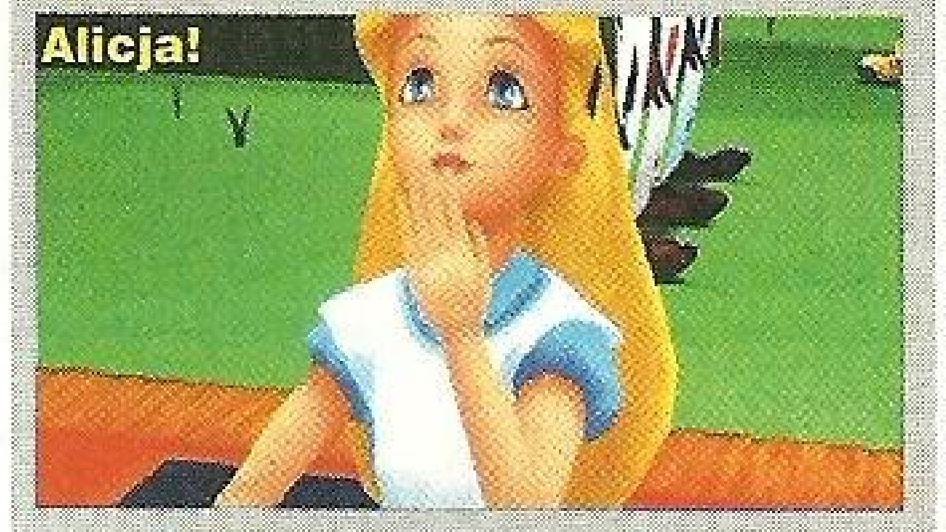
Graficzna i dźwiękowa strona tej gry to jakieś niesamowite cuda. Widać kupę roboty włożoną w stronę scenariuszową, a wreszcie wspaniale skopiowane z Disneya gagi sytuacyjne. Sądzę, że ta gra spokojnie łyknie dziewiątkę w recenzjach, a pewnie i więcej – chyba, że dalsze poziomy jakoś spadną jakościowo. Ale – goddamnit – chcę zobaczyć Tarzana i Śnieżkę! Polatać z Piotrusiem Panem, kiedy Dzwoneczek strzepuje pyłek na naszego bohatera! Pogonić kota Kapitanowi Hakowi! Spotkać się z Królem Lwem! Nie do wiary, prawda? To będzie bajka-bajek! A na pewno jedna z najlepszych gier dla dzieci, jaka kiedykolwiek wyszła. Heh – nie tylko dla dzieci. Ja już rezerwuję na nią czas.

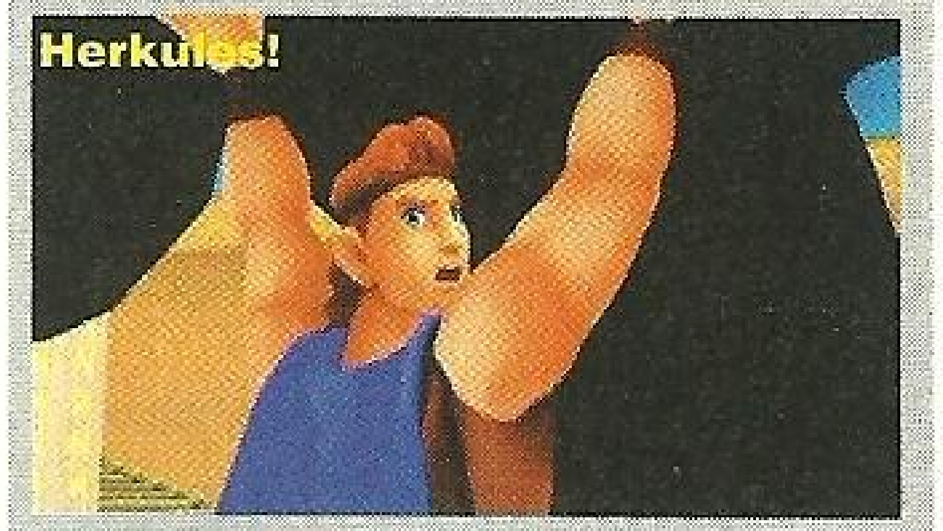
Grabarz

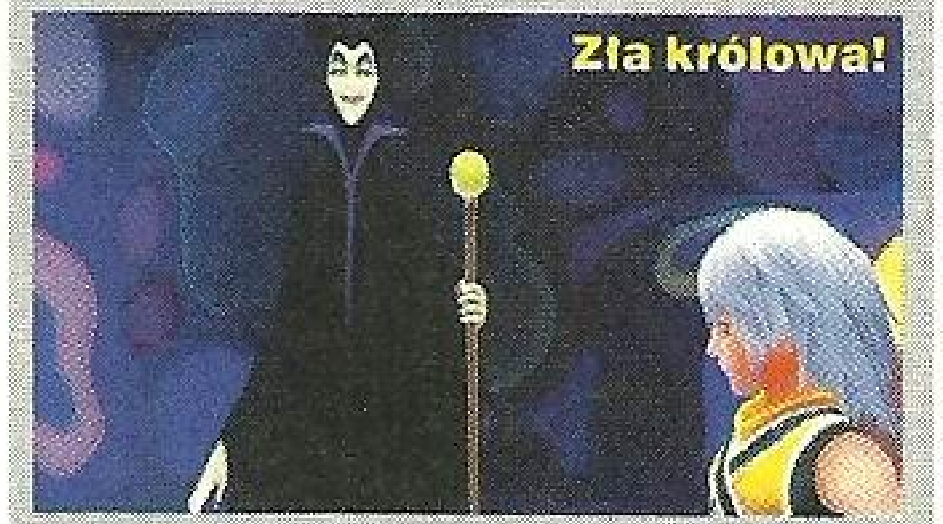


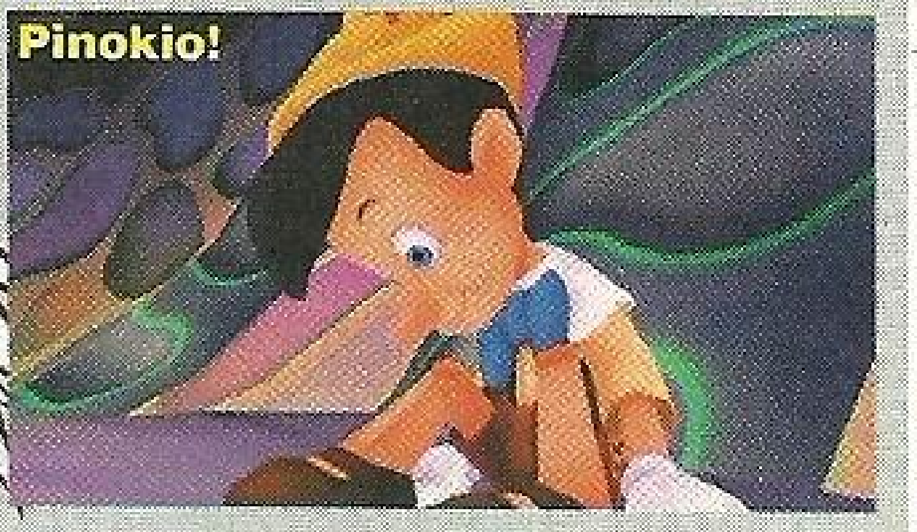
A to już poziom walki w koloseum. To czysto zręcznościowy element gry.

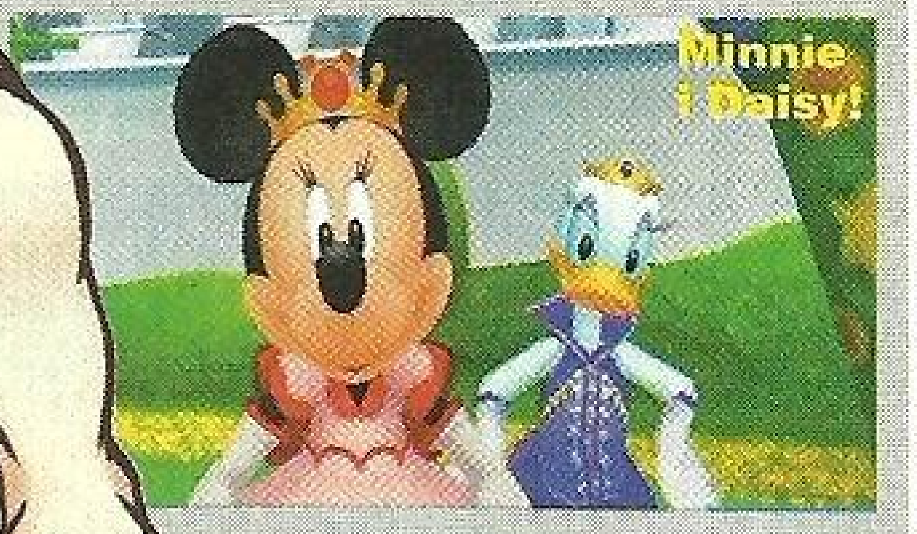
Oni tu żyją!

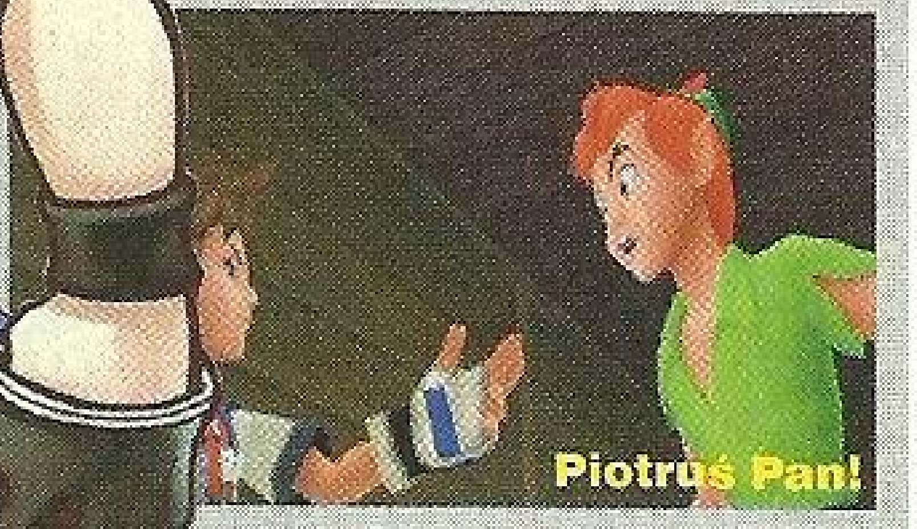

Alicja!

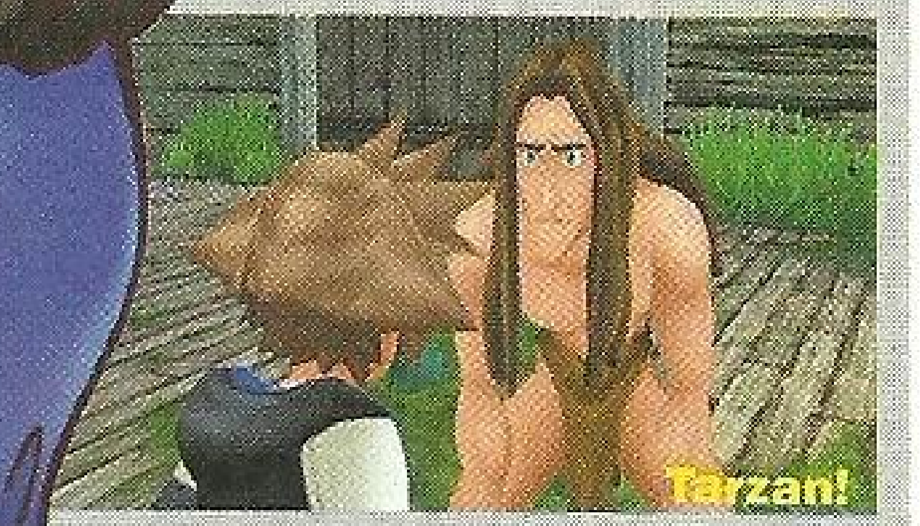

Herkules!

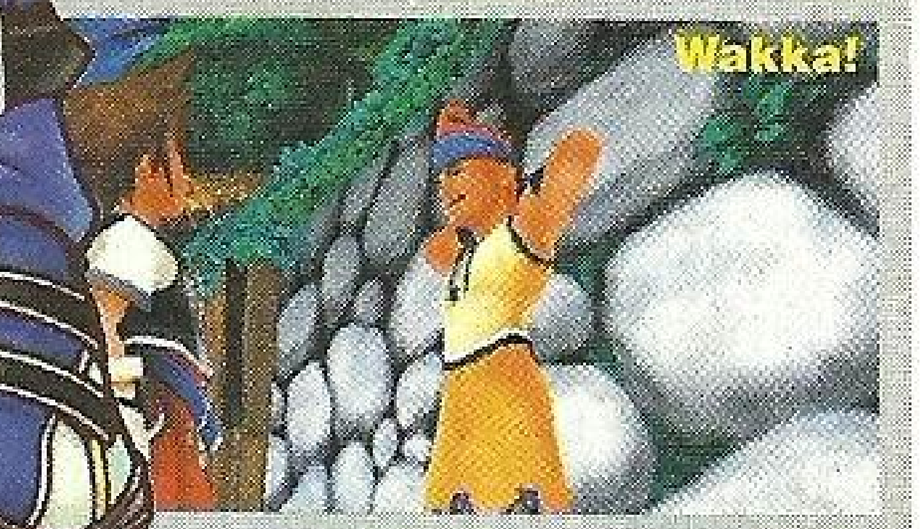

Zła królowa!

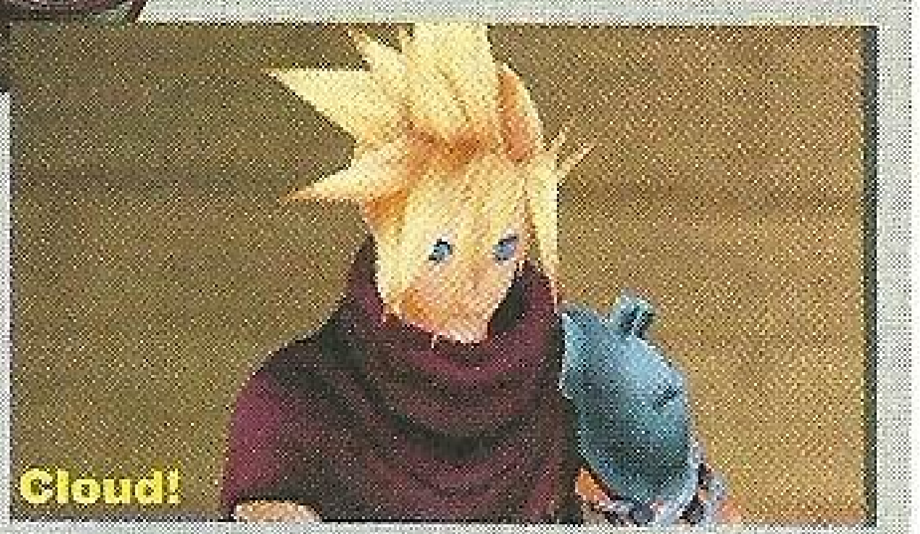

Pinokio!

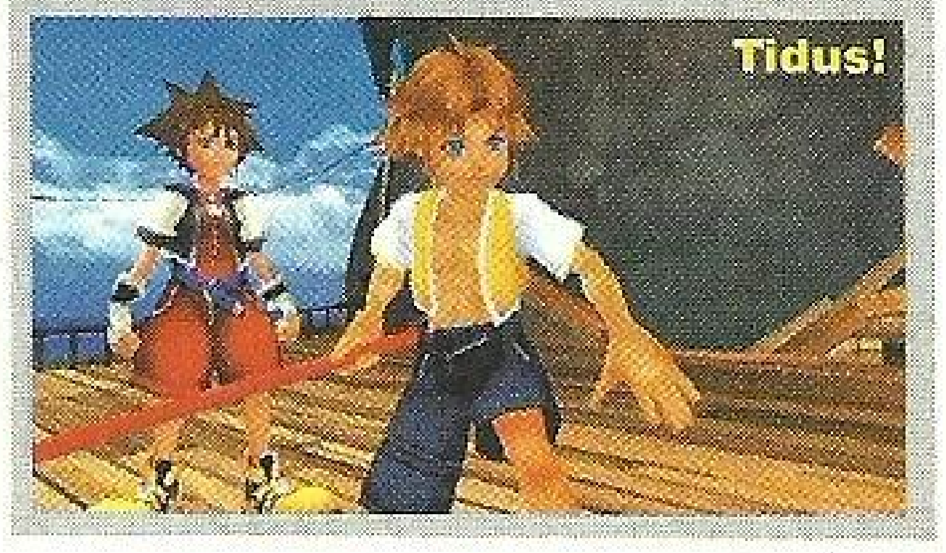

Minnie i Daisy!


Piotruś Pan!


Tarzan!


Wakka!


Cloud!


Tidus!

E3 2002

Oto co na tegorocznej wystawie zaprezentowała reszta firm...

Część 2

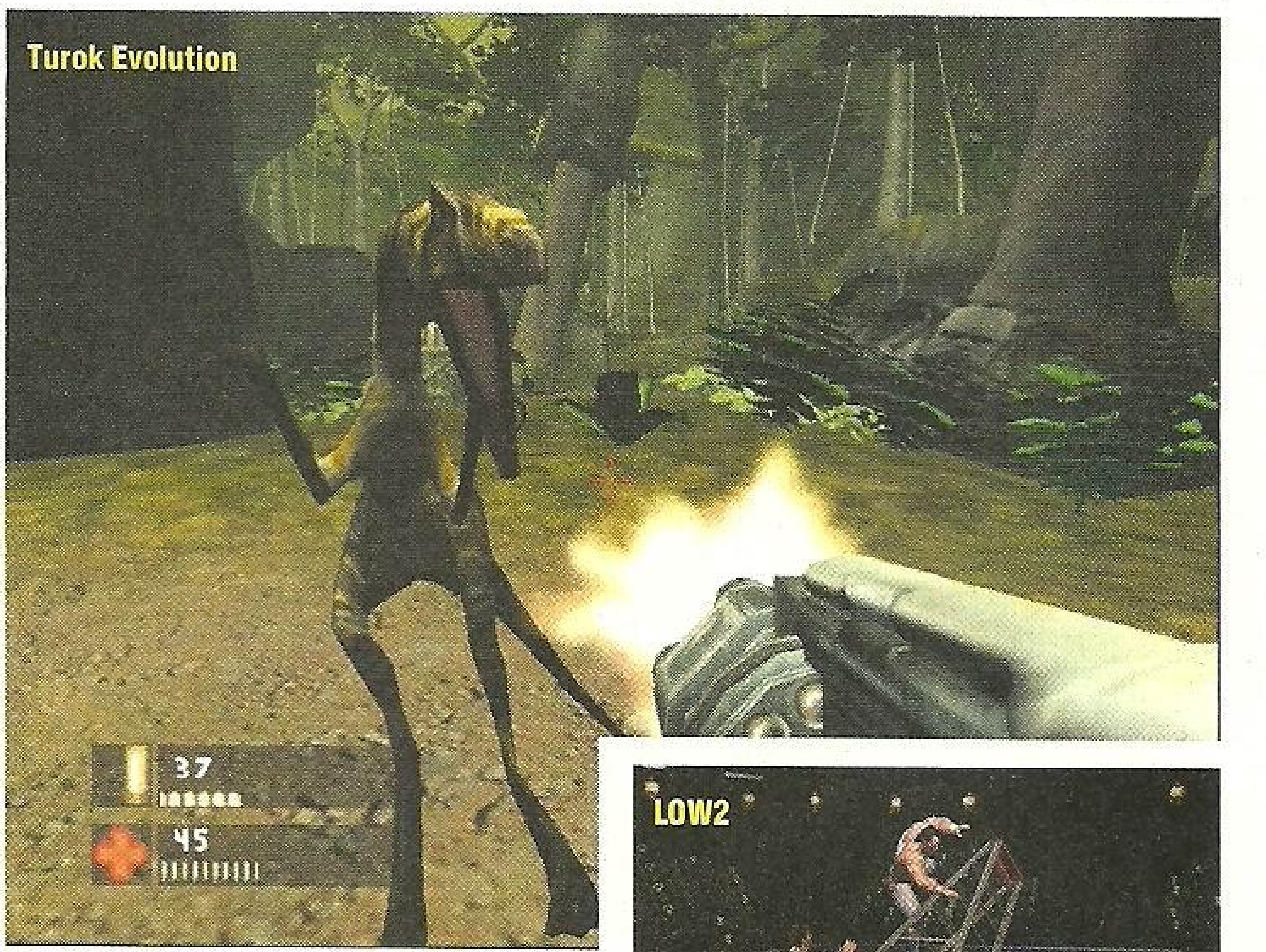
Acclaim

Turok Evolution [PS2/GCN/XBOX]
Vexx [GCN/XBOX]
Agressive Inline [GCN/XBOX]
ATV Quad Power Racing 2 [PS2/GCN/XBOX]
Dave Mirra BMX XXX [PS2/GCN/XBOX]
Zoocube [GCN]
MaryKate & Ashley Sweet 16 [GCN]
Burnout 2 [PS2/GCN/XBOX]
Legends Of Wrestling 2 [PS2/GCN/XBOX]
All-Star Baseball 2003 [PS2/GCN/XBOX]

Mirra XXX

ATV2

Całkiem solidna linia produktów, którą prowadzi oczywiście Turok. Wersja na PS2 wyglądała najsłabiej, na GCN z kolei najlepiej. Pewnie Acclaim w ramach sentymentu dostaje od Nintendo najlepsze narzędzia - za Turoki na Nintendo 64. Widziałem jeden z poziomów w dziwacznej fabryce opanowanej przez jaszczuroludzi. Podejść się nie dało za blisko, bo mordowali – trzeba było się skradać.
Vexx to sympatyczna platformówka, na pierwszy rzut oka jednak bez rewelacji. Ale ma ładną grafikę. Bardzo fajnie wygląda ATV Quad Power Racing 2 – przygotowuje go Climax Studios, a gra będzie posiadać licencję jakiejś tam ligi quadów. Dave Mirra XXX to kolejna gra z „Miracle Manem" – tym razem dozwolona od 18 lat, ze względu na zawartość (golizna+ wulgaryzmy). Zoocube to gra dla dzieci, Burnout 2 w newsach (wygląda słodko!), a resztę można sobie spokojnie darować. No chyba, że ktoś ma ochotę poczuć się jak „słodka szesnastka" – wtedy niech sięgnie po MaryKate & Ashley.

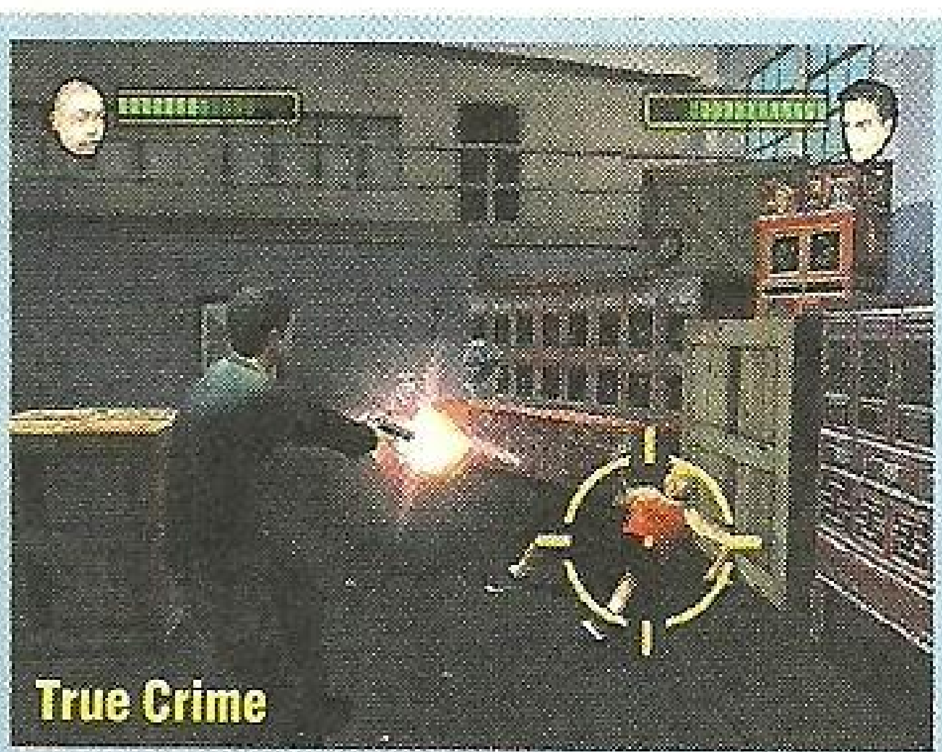

Turok Evolution

LOW2

Activison

Tony Hawk's Pro Skater 4 [PS2/GCN/XBOX]
Mat Hoffman's Pro BMX 2 [PS2/XBOX]
Kelly Slater Pro Surfer [PS2/GCN/XBOX]
Shaun Murray Pro Wakeboarder [PS2/GCN/XBOX]
X-Men Next Dimension [PS2/GCN/XBOX]
X-Men Wolverine's Revenge [PS2/GCN/XBOX]
Blade 2 [PS2/XBOX]
Wreckless The Yakuza Mission [PS2]

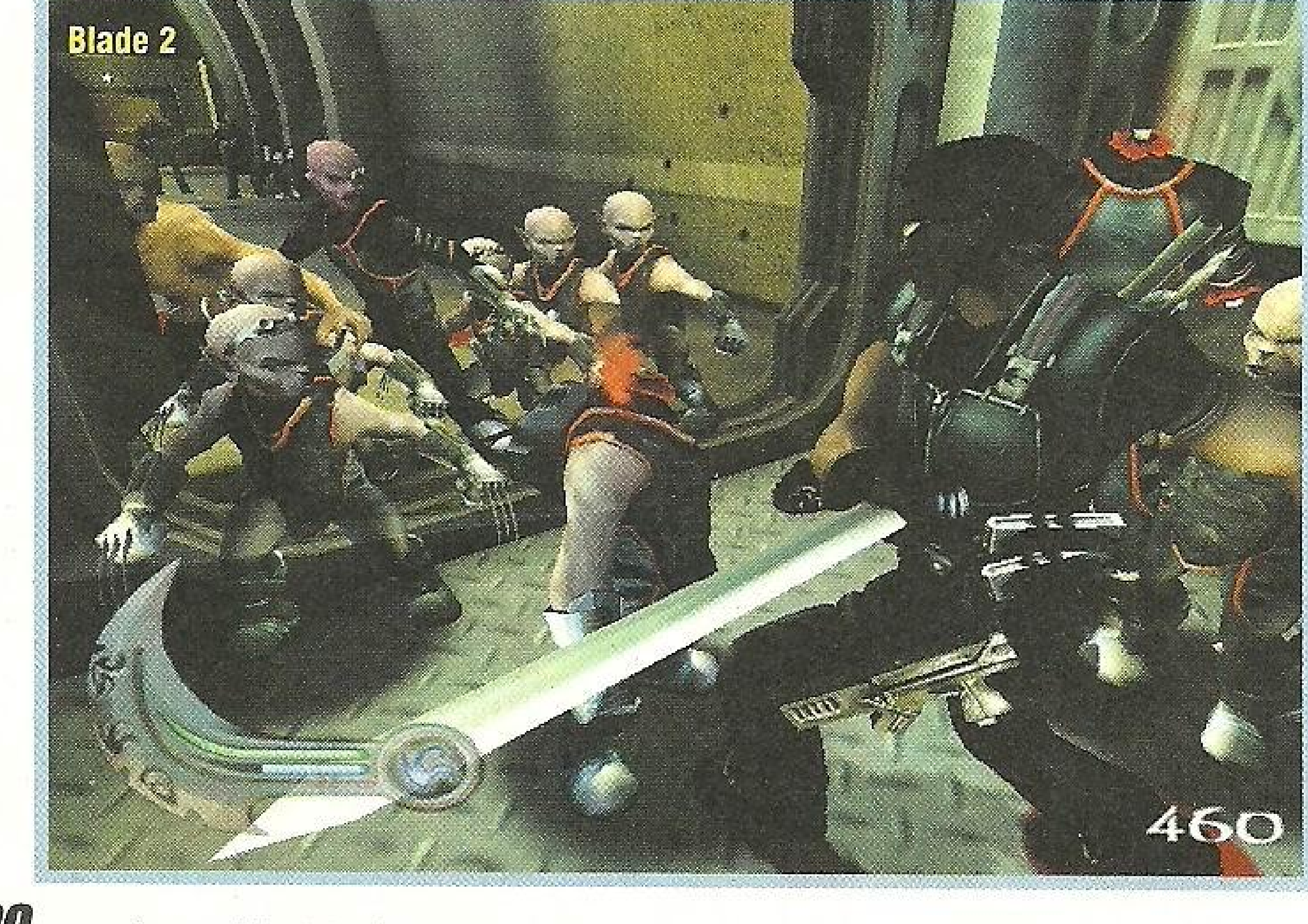
Rally Fusion


True Crime

True Crime: Streets of LA [PS2/GCN/XBOX]
Rally Fusion [PS2/GCN/XBOX]
Minority Report [PS2/GCN/XBOX]
Doom III [XBOX]
Tenchu 3: Wrath of Heaven [PS2]
Street Hoops [PS2/XBOX]
Return to Castle Wolfenstein [PS2]

Wreckless

Czy wiecie, że ta firma pokazała praktycznie dwie gry na Peceta (naturalnie oprócz Dooma III)? I to w dodatku Star Treki? Reszta już na konsole. Ten trend zaczyna dominować wśród dużych wydawców – ciekawe, czy się utrzyma. A wracając do linii Activision, to nie ma się od czego przyczepić. W każdą z tych pozycji grałem, wszystkie są zwyczajnie solidne. Może oprócz X-Men Next Dimension, których po prostu nie łapię. Po kolei: THPS4 w tym miesiącu w newsach (słodkie). Kolejne trzy gry z serii O2 Sports to BMX, Surfer i Wakeboarder. Sterowanie i idee pociągnięte z Hawka, dobre silniki graficzne i niezłe patenty – tu nie będzie kiszki. Blade i Wolverine są spoko – można pograć. Wreckless na PS2 nie wygląda może tak dobrze jak na Xpudle, ale nie ma czego się wstydzić. Niespodzianką są True Crime (to strzelanina podobna trochę do Dead To Rights) i Street Hoops (uliczny basket), które bardzo mnie wciągnęły. Doom III zapowiedziano na Xboxa, ale kiedy oni go ukończą, a co dopiero skonwertują. Wolf to Wolf – konwersja straci trochę na ostrości grafiki. O Tenchu już pisałem.

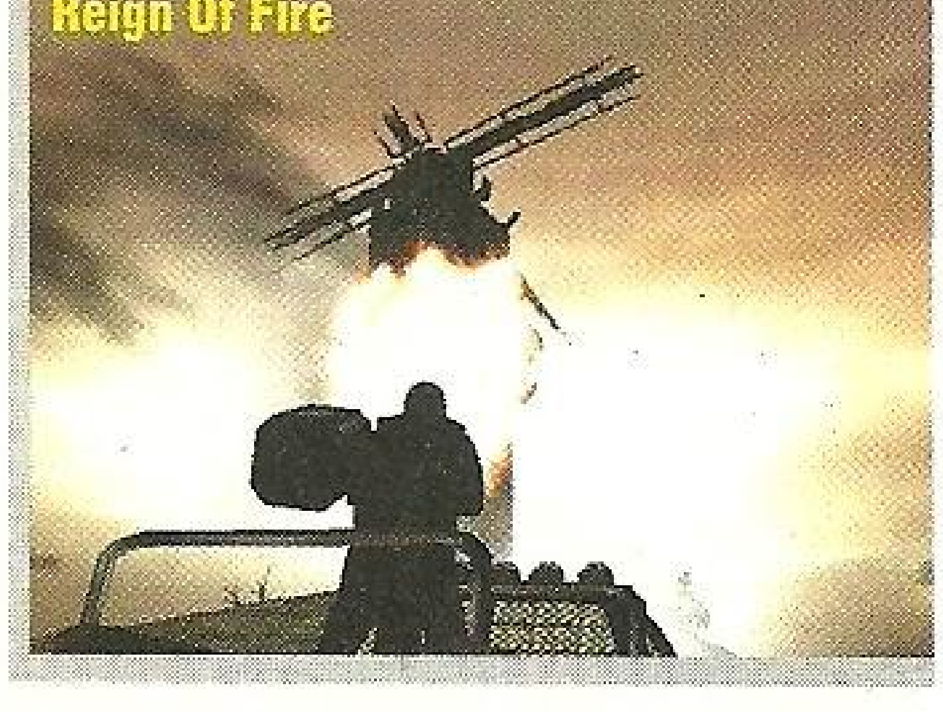

Blade 2

Wolverine

Bam!

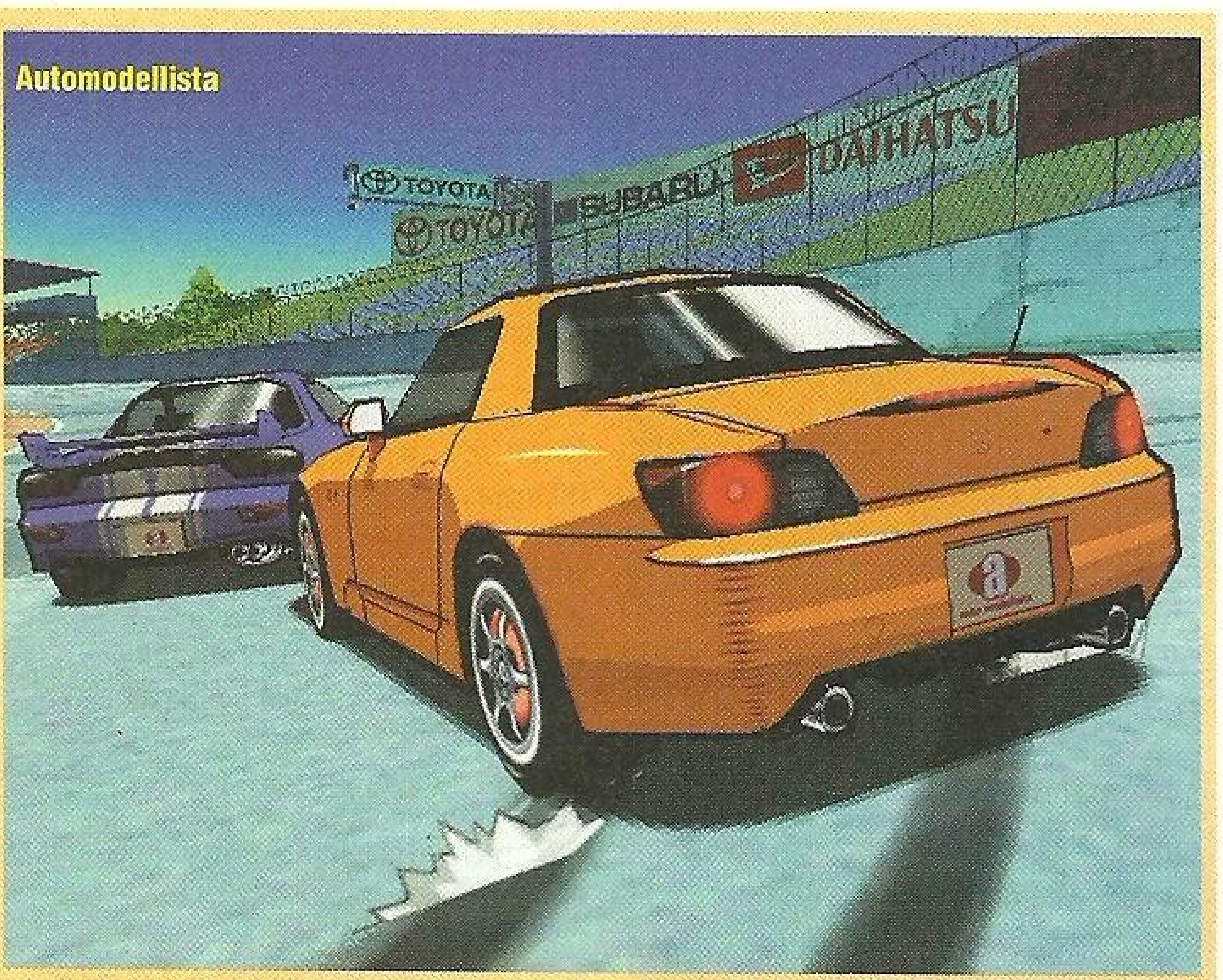
Powerpuff Girls [PS2/GCN]
Regin Of Fire [PS2/GCN/XBOX]
Ecks vs Sever [PS2]
Riding Spirits [PS2]
Chase [Xbox]

To niewielka firma. Największą produkcją od BAM! Będzie Regin Of Fire – gra oparta na filmie, który niebawem trafi do kin. Opowiada on o walce ludzi ze smokami, które zostały obudzone z długiego snu. Zapowiada się nieźle – śmigłowce i czołgi kontra smoki. Ostro. W grze również kierujemy wehikułami i strzelamy do smoków. Ecks vs Sever na PS2 to kolejny shooter fpp, przed którym jeszcze długa droga (jak na mój gust). Riding Spirit to wyścigi motocyklowe po autostradach – asfalcie, a w roli głównej ścigacze. Płynne. Z kolei Chase to gra pochodząca z Afryki, jedna z pierwszych ze słynnego programu Incubation prowadzonego przez Microsoft. Polega on na tym, że młode i obiecujące zespoły developerskie otrzymuja za darmo pomoc Microsoftu w pisaniu gier na Xboxa. No więc Chase to taki Stuntman – popisy kaskaderskie w różnych pojazdach. Nie wygląda jakoś za specjalnie, ale robi pozytywne wrażenie. W końcu to debiut...


Reign Of Fire

Capcom

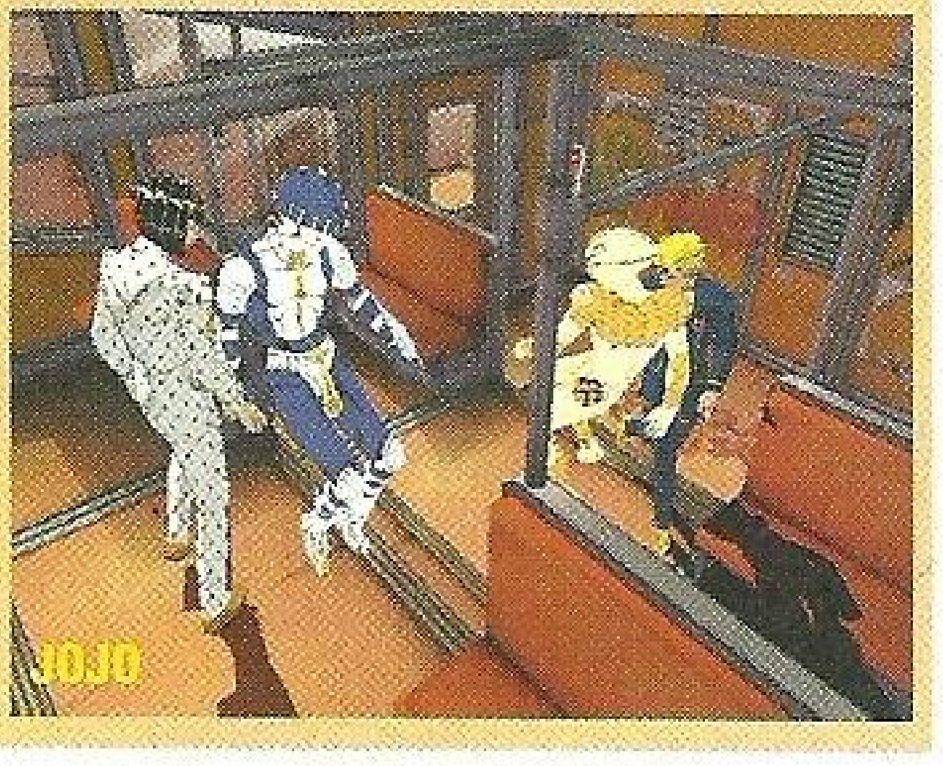
Automodellista [PS2]
Breath Of Fire V [PS2]
Capcom vs SNK EVO [GCN]
Clock Tower 3 [PS2]
Devil May Cry 2 [PS2]
Dino Stalker [PS2]
JoJo's Bizzarre Adventure [PS2]
Dino Crisis 3 [XBOX]
Marvel vs Capcom 2 [PS2/XBOX]
Onimusha 2: Samurai Destiny [PS2]
Red Dead Revolver [PS2]
Resident Evil [GCN]
Resident Evil Zero [GCN]
Resident Evil 2 [GCN]
Resident Evil 3 [GCN]
Steel Battalion [XBOX]


Automodellista

No tak, Capcom Powerhouse. I jedziemy. Automodellista to wyścigi cell-shadowane, które jako jedne z pierwszych mają współpracować z Internetowym połączeniem PS2. Grałem i… nie jestem zachwycony. Cóż, wygląda to fajnie, ale nie ma jakiejś zajawki. Może jednak się pojawi razem z Internetem. BOFV oczywiście również cell-shaded i wygląda dość ładnie, tudzież infantylnie. Konwersje Capcom vs SNK i Marvel vs Capcom można sobie darować – gry są niezłe, ale żeby chociaż Capcom narysował postacie w wysokiej rozdzielczości… Gdzie tam.
O Devilu 2, Red Dead Revolver, RE0 i Steel Battalion było miesiąc temu, o RE na GCN dwa miesiące temu – wszystko o nich wiecie. Świetne gry. Onimusha 2 także już u nas gościła i nie możemy się doczekać na premierę amerykańskiej wersji.
Clock Tower 3 i Dino Crisis 3 nie były pokazywane, ale będą kiedyś tam wydane. JoJo's Adventure to trójwymiarowa bijatyka i – o zgrozo – znowu w technologii cell shading. Dino Stalker to najnowszy Gun Survior, czyli strzelanina na pistolet i pada. Dość przeciętna, jak na mój gust.
No i ciekawa sprawa z Residentem 2 i 3 – mają się ukazać w USA już zimą, a każdy z nich będzie kosztował tam jedynie 20 dolarów! A my wciąż czekamy na remake RE… i RE Zero…

RE-GCN

BOF5

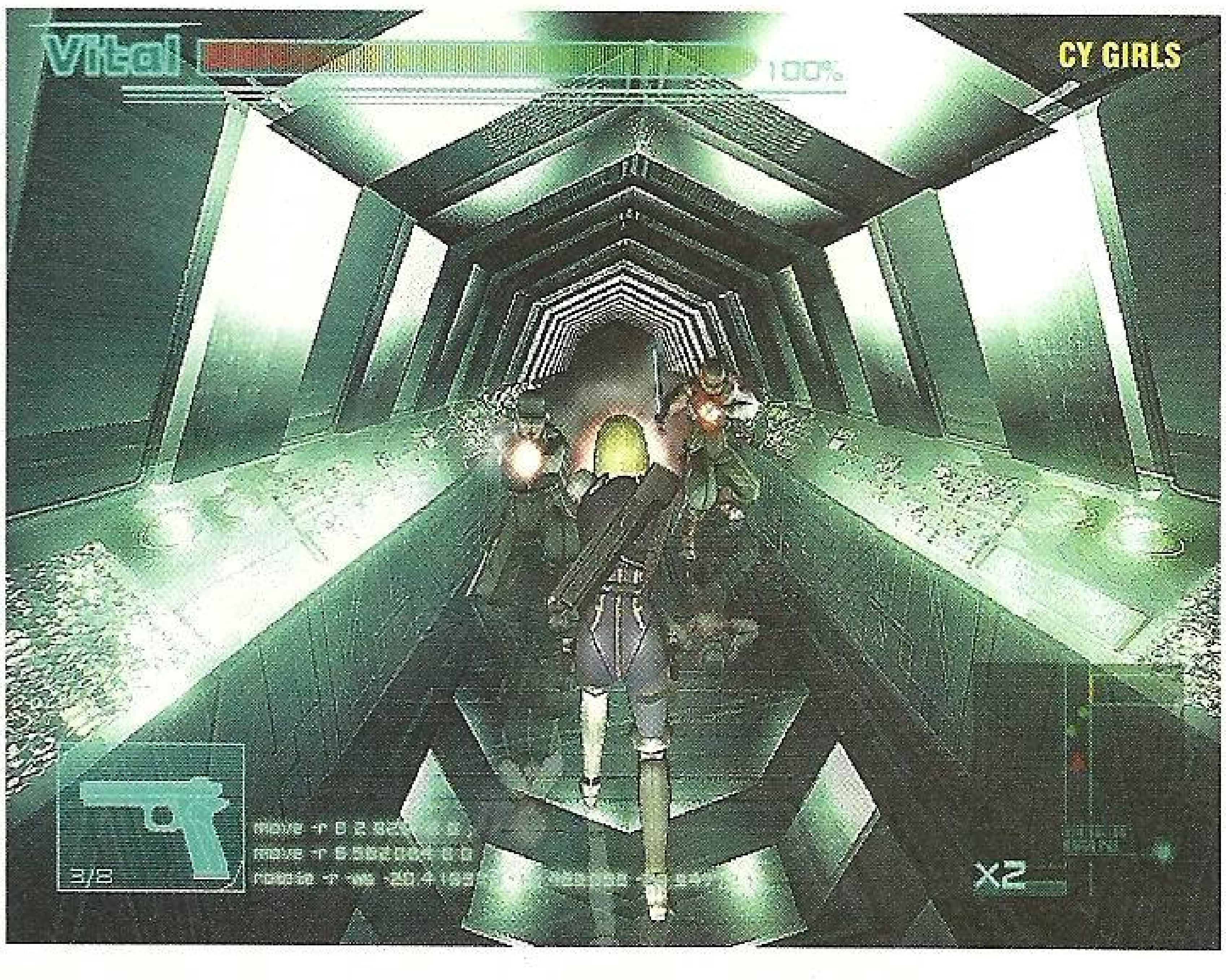

JOJO

Konami

Contra Shattered Soldiers [PS2]
Cy Girls [PS2]
Konami's Moto X [PS2/XBOX]
MGS2 Substance [PS2/XBOX]
Silent Hill 3 [PS2]
Silent Scope 3 [PS2]
Suikoden III [PS2]
ZOE The Second Runner [PS2]
Disney All-Star Sports [GCN]
DDRMAX Dance Dance Revolution [PS2]
Evolution Skateboarding [PS2/GCN]
Evolution Snocross [PS2/XBOX]
Evolution Snowboarding [PS2/GCN]
Fisherman's Bait 2003 [PS2]
NBA Starting Five [PS2/XBOX]
WTA Tour Tennis [GCN/XBOX]

Konami, ach Konami… Kupa pewnych hitów. Niespodzianka jest Cy Girls,którgo wprawdzie nie dopatrzyłem się na wystawie, ale z którego znalazłem wśród materiałow prasowych bardzo efektowny screenshot. Contra jest szybka i efektowna, a przy tym bardzo ładna. Motocrossa nie pokazywano, albo nie zauważyłem. Czy MGS2 Substance spełni nasze nadzieje – o tym się dopiero przekonamy. Ma być jakis nowy scenariusz dla Snake'a i tony VR Missions, coś w sam raz dla klasycznych maniaków. Silent Hill 3 sprzeda się w milionach - podobnie, jak poprzednia część. Silent Scope 3 – no tak, było. Za to Suikoden III wygląda dość przeciętnie – zapraszam do RPGamera. Bardzo ładnie prezentuje się za to druga część Zone Of The Enders, fantastycznej jatki z udziałem robotów. O reszcie gier nie ma specjalnie sensu pisać. Wszystkie sportówki spod znaku Evolution to byłe ESPN - wyglądają średnio, mają także przeciętną grywalność.
Wspomnę tylko o Disney All-Star Sports. Otóż na GCN ukaże się bodaj z pięć sportowych gier dla maluchów, z postaciami Disneya. Będzie hokej, koszykówka i tak dalej. Oglądałem sobie piłkę nożną i jest po prostu milion razy lepsza niż choćby Lego Football…

MISSION TIME 00'34"31
SCORE 00000000
RANK F
ENEMY
ENEMY
FREE PLAY
SS2



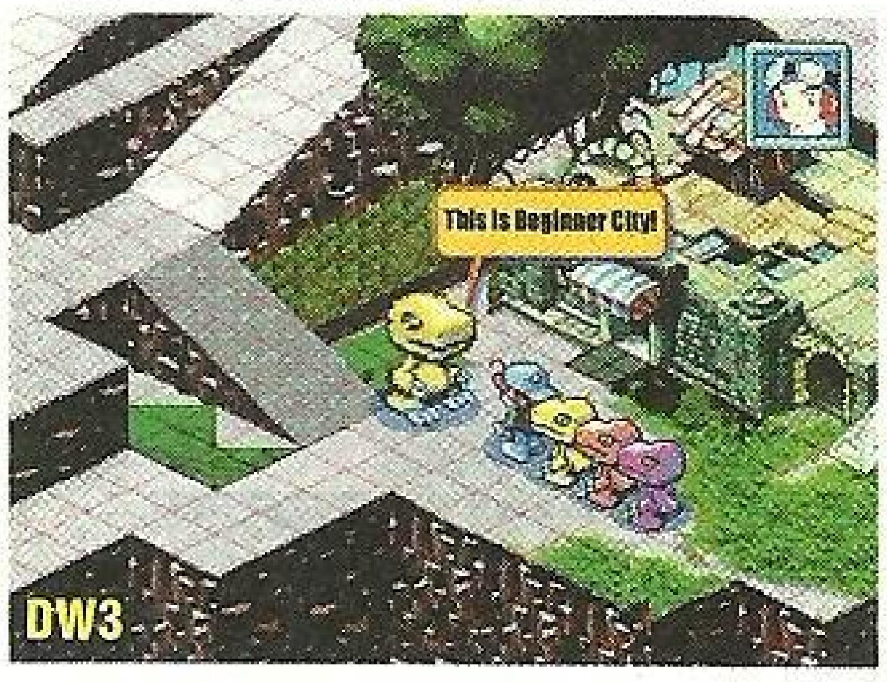
CY GIRLS

1P=02
Hit Rate
2P=02
Contra

Bandai

.hack [PS2]
Gundam: Federation vs Zeon [PS2]
Gundam: Battle Assault 2 [PS2]
Digimon World 3[PSX]

.hack jest chyba najsłabiej wyglądającym erpegiem na PS2, jaki widziałem na E3. Ale może mieć ciekawą fabułę… Tak, na pewno. Dwa Gundamy: ten na PS2 to trójwymiarowa walka mechów (o.g'owi może się spodoba, mi nie), a ten na PSX to dwuwymiarowa bijatyka. Nawet sympatyczna. No i Digimon World 3 – chyba ostatni erpeg na PSX po angielsku. No, chyba że ktoś wpadnie na pomysł lokalizacji tych kilkuset japońskich erpegów, których nikt po angielsku jeszcze nie wydał. Część jest całkiem fajna.



DW3

Crave

H2O Overdrive [PS2]
Mace Griffin Bounty Hunter [PS2/XBOX/GCN]
The Lost [PS2, XBOX]
UFC Throwdown [GCN]
Whirl Tour [PS2/GCN]

A oto i Crave… Cóż, zacznijmy od dwóch najgorszych. H2O to przeciętny wyścig motorówek, natomiast Whirl Tour to kontynuacja Razor Freestyle Scooters, czyli taki Tony Hawk dla małych dzieciaków na skuterkach. Mace Griffin to po części strzelanina fpp, po części zaś kosmiczna latanka – dość smakowita, trzeba przyznać. Ten dość skromny line-up zamyka The Lost, horror z kobietą udającą się do piekła. Na pierwszy rzut oka wyglądał dobrze.

Mace

Empire

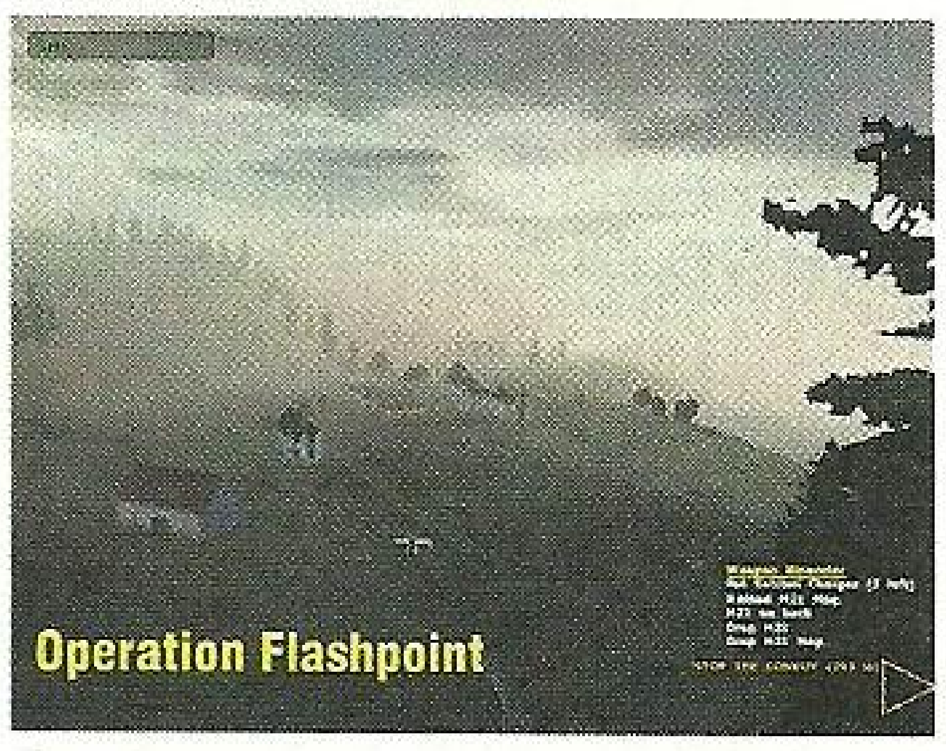
Antz Extreme Racing [PS2/XBOX/GCN]
Big Mutha Truckers [PS2]
Starsky & Hutch [PS2]
Total Immersion Racing [PS2/XBOX]

A to taka mała firemka, która raczej nie ma niczego ciekawego do zaproponowania. Po co komu wyścigi mrówek, czy gra oparta na licencji jakiegoś przedpotopowego amerykańskiego serialu. Zaraz, jest coś. Big Mutha Truckers wygląda ładnie - ścigałka ciężarówkami. Ale to już było…

CodeMasters

Prisoner Of War [PS2/XBOX]
TOCA Race Driver [PS2]
Colin McRae Rally 3 [PS2/XBOX]
Club Football [PS2/XBOX]
Operation Flashpoint [XBOX]
LMA Manager 2003 [PS2/XBOX]

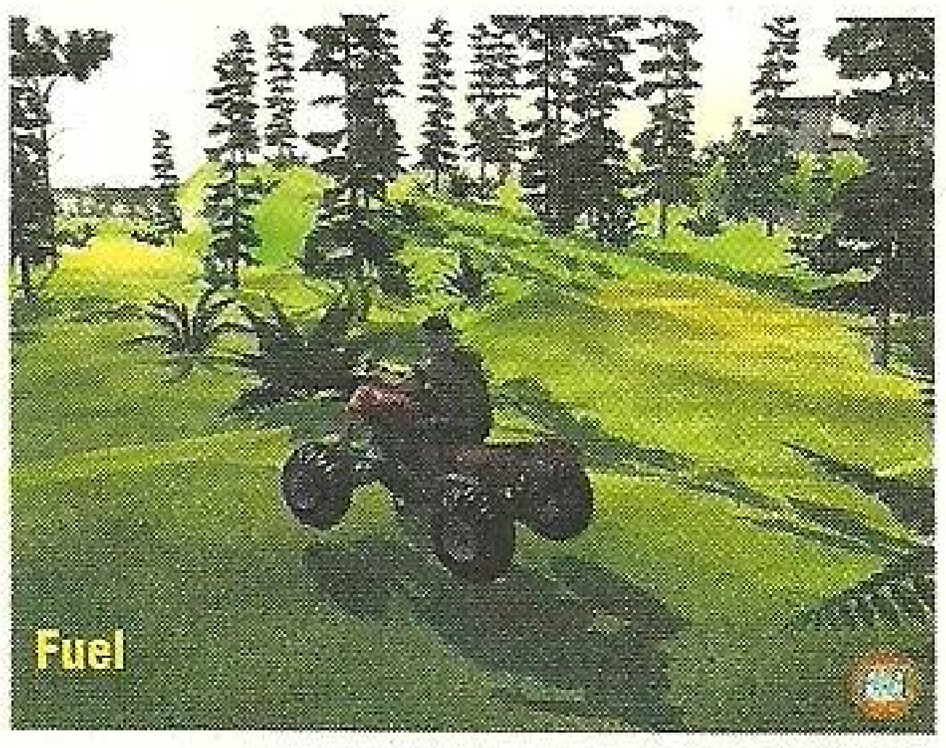
Codies mają dwa pewne hity – to oczywiście Colin i Toca. Prisoner Of War prezentuje się ciekawie, choć grafika w wersji na PS2 była średnia. To opowieść o ucieczkach z obozów jenieckich, bardzo fajnie pomyślana. Operation Flashpoint to konwersja interesującej strzelaniny fpp z Peceta. Na końcu zaś Club Football, czyli piętnaście różnych gier piłkarskich. Tak, piętnaście. Będzie Real Club Football sprzedawany w Madrycie, Man-U Club Football dostępny w Manchesterze i tak dalej. Polskiej ligi nie ma w planach. Natomiast wstępna wersja gry, z jaką miałem okazję się zapoznać nie rokowała sporych nadziei. Zwłaszcza po tym, co zobaczyliśmy w Winning Eleven 6.



Dreamcatcher

Agassi Tennis Generation [PS2]
Curse The Eye Of Isis [PS2/XBOX]
Fuel [XBOX]
Kaan – Barbarian's Blade [PS2]
Spirit's and Spells [PS2/GCN]

Czyli po prostu Cryo, które podobno w chwili obecnej ma multum problemów finansowych. W sumie nie ma się co dziwić - gry na PC przestały się dobrze sprzedawać jakiś czas temu. Zostawmy w spokoju Agassiego i jego tenis, a także trójwymiarową platformówkę dla dzieciaków Kaan (o Kaanie barbarzyńcy, gdybyście nie wiedzieli) i kolejną - S&S – o małym czarodzieju. Ciekawie wygląda Curse The Eye of Isis – to horror w klimatach, które lubię. British Museum i ekspozycja mumii, początek dwudziestego wieku i tak dalej. Na końcu kroczy Fuel, wyścig wszystkiego co możliwe, o którym nie mogę nic powiedzieć – bo zwyczajnie nie pokazano grywalnych fragmentów.



EA

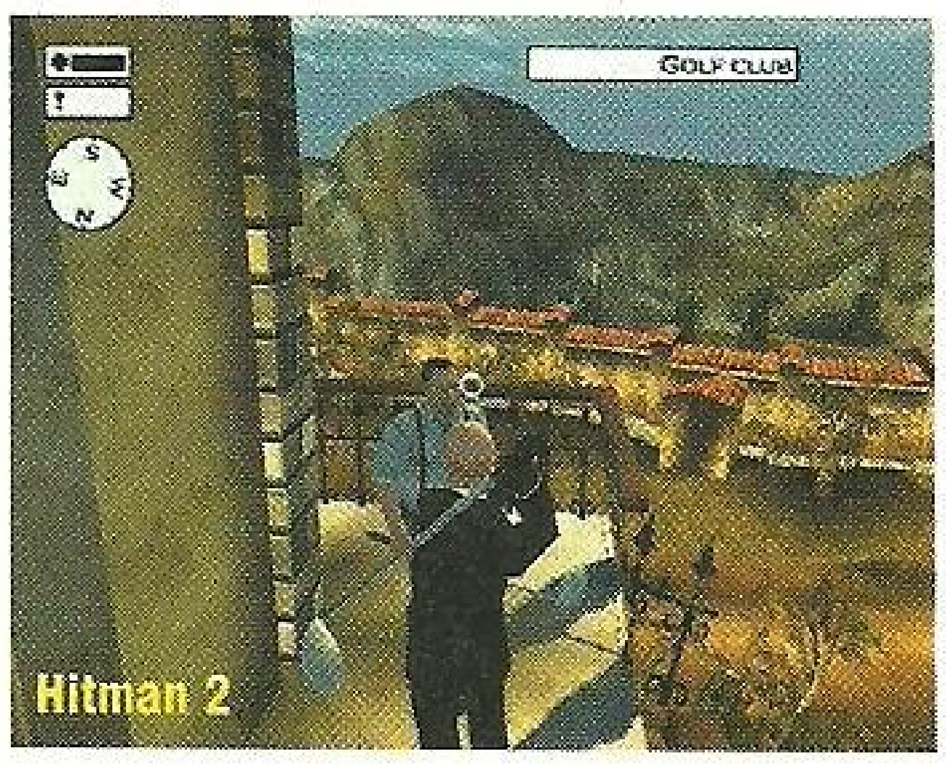
Buffy The Vampire Slayer [XBOX]
Disney Golf [PS2]
Drome Racers [PS2]
Galidor [PS2]
James Bond 007 Nightfire [PS2/XBOX/GCN]
Need For Speed Hot Pursuit [PS2]
The Lord Of The Rings: Two Towers [PS2]
The Simpsons Skateboarding [PS2]
The Sims [PS2]
Ty The Tasmanian Tiger [PS2/GCN]
Całe to EA Sports [PS2/XBOX/GCN]

Jak sami widzicie, oprócz kilkunastu gier z EA Sports, Electronic Arts - jak na jednego z największych dystrybutorów gier na świecie - nie pokazało zbyt wiele. Na pewno chowają jeszcze sporo gier w zanadrzu, o których dowiemy sie po wakacjach. Ale z tego, co widziałem… Buffy wygląda oszałamiająco – jest to jedna z najładniejszych gier na Xboxa, jaką widziałem. To bijatyka/przygodówka tpp na podstawie znanego również w Polsce, a absolutnie kultowego na Zachodzie serialu o młodej pogromczyni wampirów. Disney Golf możemy sobie odpuścić, podobnie jak Simpsons Skateboarding (doh! Przykład Simsons Road Rage nie pomógł?) i Drome Racers – wyścigi żelaźniaków czy coś takiego. Galidor to sympatyczna trójwymiarowa platformówka. Bond jest świetny – o wiele lepszy niż Agent Under Fire. Może wreszcie dorówna kultowemu GoldenEye? NFS prezentował się porządnie, ale grafice trochę brakowało do tej z V-Rally. O Władcy Pierścieni pisałem więcej miesiąc temu – mniam! Historię tasmańskiego tygrysa przeczytaliście w newsach, natomiast Simsy na PS2 wyglądają naprawdę fajnie – choć kamera prezentuje widok na dużym zbliżeniu. No i oczywiście EA Sports… Kolejne wersje nieznacznie zmienionych gier. Nie pokazano prawie żadnej, oprócz Maddena. Bueeerk.

Eidos

Commandos 2 [PS2]
Deus Ex 2 [XBOX]
Hitman 2 [PS2/XBOX]
Legaia 2 – Duel [PS2]
Tomb Raider The Angel Of Darkness [PS2]
TimeSplitters 2 [PS2/XBOX/GCN]

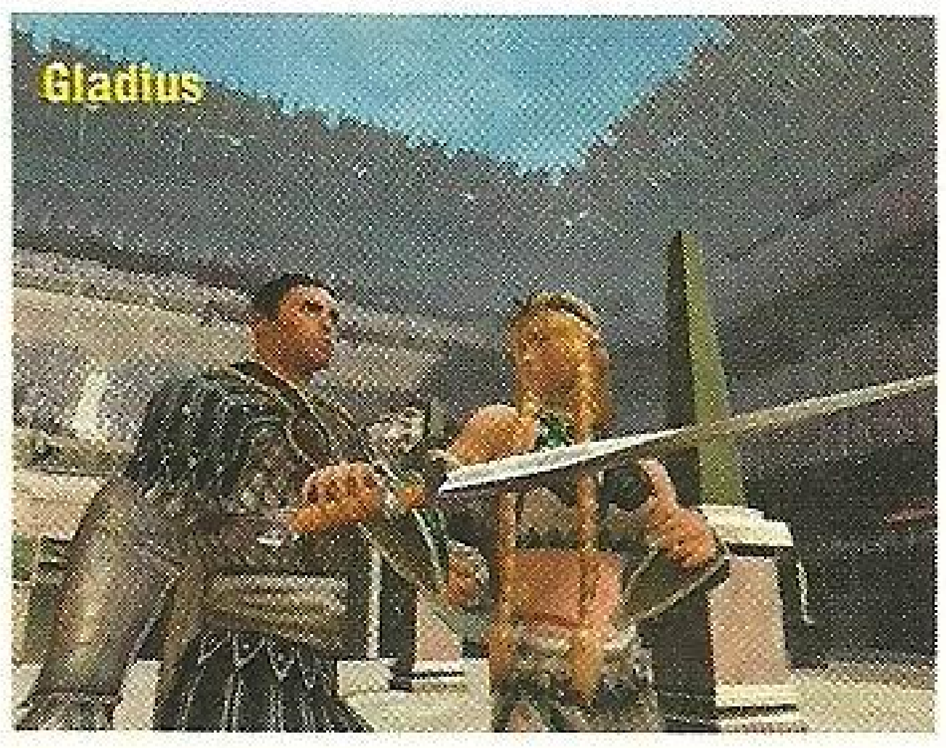
Eidos z potężnego wydawcy licznych crapów staje się firmą, która zaczyna dbać o wizerunek. Może kiedyś wydadzą to nieszczęsne Commandos 2 na PS2, zanim ludzie przestaną pamiętać, że taka gra istniała. Deus Ex 2 wygląda bardzo dobrze, choć nie rewelacyjnie – na pewno jednak przyda się taka gra na Xboksie. Moją opinię na temat Hitmana 2 już znacie – fajna to gra, ale wyglądała kiepawo na konsoli. Ale to może się zmienić. Info na temat Legai 2 znajdziecie w RPGamerze, o TimeSplitters 2 pisaliśmy całkiem niedawno (śliczne!). No i na koniec panna Croft, która nie zaskoczyła mnie absolutnie niczym. Może dlatego, że do przejścia w prezentowanym demie były całe dwie komnaty.



Lucasarts

Indiana Jones And The Emperor's Tomb [PS2/XBOX]
Gladius [PS2/XBOX/GCN]
Knights Of The Old Republic [XBOX]
RTX Red Rock [PS2/GCN]
Bounty Hunter [PS2]
Galaxies: An Empire Divided [PS2]
The Clone Wars [PS2/GCN]
Jedi Knight 2 [XBOX/GCN]

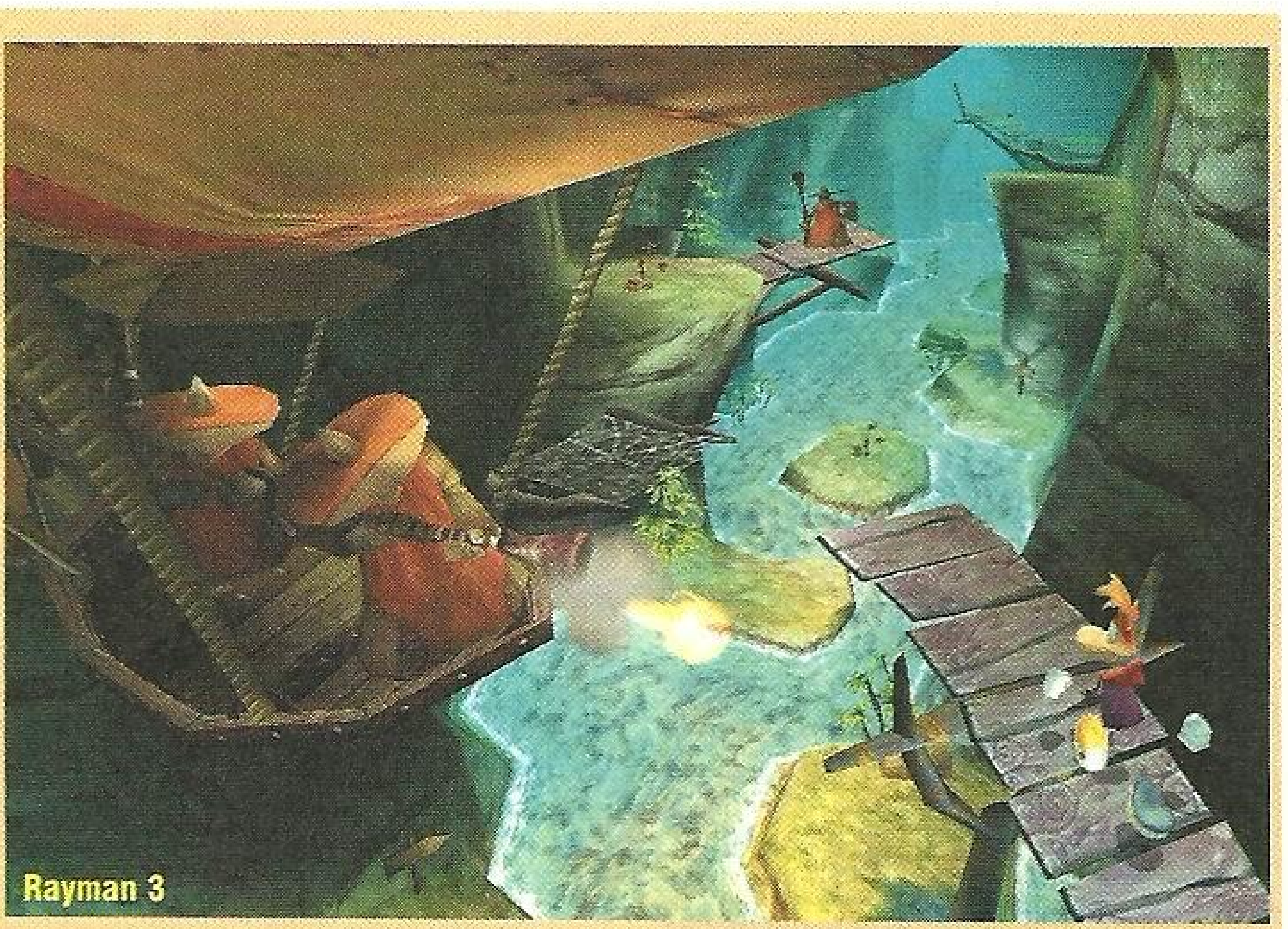
O Starwarsach pisaliśmy naprawdę sporo miesiąc temu i od tego czasu niewiele się zmieniło w tym temacie. Indy ruszał się trochę sztywno, ale jestem w stanie mu to darować, jeśli historia będzie wciągająca, a akcja ciekawa. Choć trzeba przyznać, że grafika była po prostu ładna. Niestety, nie widziałem w akcji RTX Red Rock, czego żałuję. Natomiast Gladiusa widziałem czego również żałuję – po prostu nie było na co patrzeć. Ta gra jest gotowa w kilku procentach i nie ma specjalnie sensu jej w takim stadium prezentować. Po co?



Ubi Soft

BG&E [PS2/XBOX/GCN]
Crouching Tiger, Hidden Dragon [PS2/GCN]
Deathrow [XBOX]
Donald Duck: Who is PK? [PS2/GCN]
Dragon's Lair 3D [PS2/XBOX/GCN]
Evolution Worlds [GCN]
Rayman 3: Hoodlum Havoc [PS2/XBOX/GCN]
Rayman Arena [GCN]
Tom Clancy's Ghost Recon [PS2/XBOX]
Tom Clancy's Splinter Cell [XBOX]

No całkiem sporo tego jest i dla każdego coś miłego. Są gry dla dzieci (Donald Duck, Raymany) i dla bardzo dorosłych fanatyków militariów i political fiction (Tom Clancy), a także remake klasycznej przygodówki Dragon's Lair (ślicznie wygląda). Coś dla fanów Wu-Shu też się znajdzie – oczywiście Przyczajony Tygrys. Na razie tak słaby, że szkoda cokolwiek pisać. O BG&E jest w newsach, z Evolution Worlds ucieszą się malkontenci twierdzący, że GCN nie ma rpg'ów – proszę, oto klasyczny japoński roleplay. Deathrow zapowiada się smakowicie, ale może okazać się nudny. Ostra multiplayerowa morodobitka na rozmaitych arenach. Trzeba powiedzieć, że wygląda znakomicie.


Rayman 3

Dragon's Lair

CTHD

Koei

Crimson Sea [XBOX]
Dynasty Tactics [PS2]
Dynasty Warriors [XBOX]
Mystic Heroes [GCN]

A Koei powolutku rozwija swój wielki plan opanowania rynku przy pomocy chińskich legend. Będą więc Dynasty Tactics, o których więcej i więcej newsach, a także konwersja Dynasty Warriors na Xboxa. Której części? Zapowiada się miks dwójki i trójki. Mystic Heroes zaś to takie Dynasty Warriors, tylko że w dziecinnym klimacie. Tłuką się postacie z dużymi główkami i ślicznymi oczkami. Ciekawie zapowiada się Crimson Sea – futurystyczna gra akcji, z elementami shootera i bijatyki. Na razie jednak nie była pokazywana.

Mystic Heroes

Wanadoo

Inqusition [PS2]
Iron Storm [PS2]
Pro Beach Soccer [PS2/XBOX]
Halloween [PS2/GCN]
Jack The Ripper [PS2]

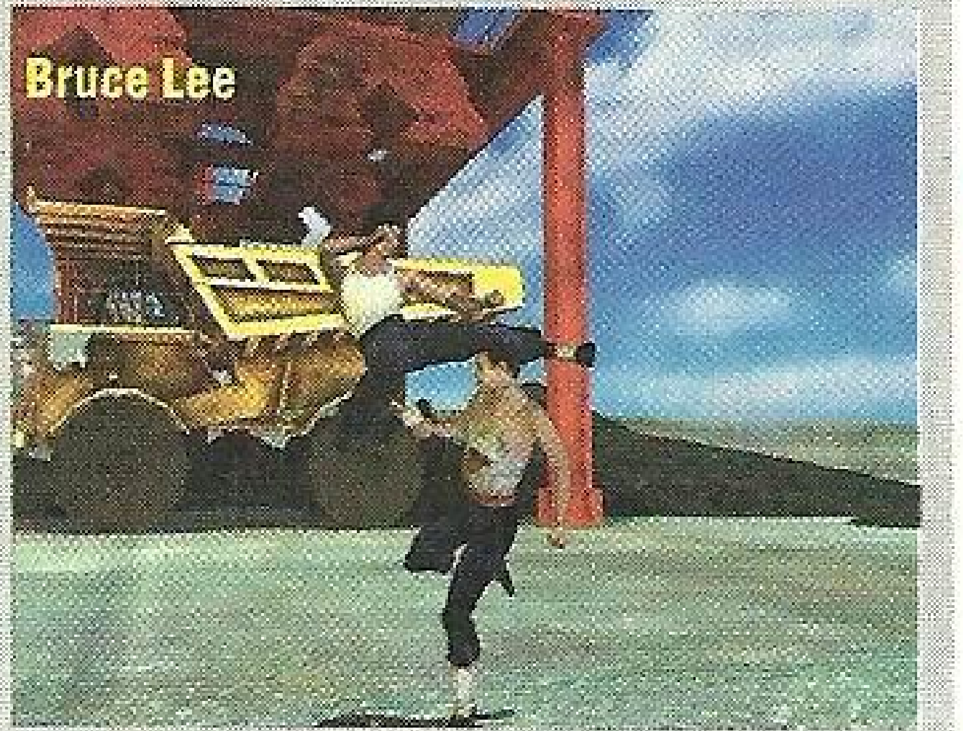
Wanadoo nadal mocno trzyma się peceta, ale powoli zaczyna dostrzegać zalety konsol. Jak na razie najlepiej zapowiadają się Inqusition i Iron Storm – przeczytacie o nich w innym miejscu. O reszcie ciężko coś konstruktywnego powiedzieć, ale trzeba przyznać, że Francuzi bardzo przykładają się do fabuły – o miodności dopiero się przekonamy. Pro Beach Soccer, plażowa piłka nożna nie wygląda najlepiej, ale to coś nowego. Halloween – fajnie zapowiadająca się platformówka, czyżby następca Medievila z PSX'a? Jack the Ripper – kolejny horror o Kubie Rozpruwaczu. Wersja byłą bardzo wczesna, ale klimat wygląda na połączenie cyberpunka z gotykiem. Może będzie niezły, a Kuba zasługuje na porządną grę.

Halloween
NbPatch = 567
NbPatchCulled = 120
NbFaces = 39806
NbObj = 52
Stall = 0.0%
Locks = 0
NbNode = 99

Universal Interactive

Bruce Lee: Quest of the Dragon [XBOX]
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex [GCN]
The Scorpion King: Rise of An Akkadian [PS2/GCN]
The Thing [PS2/XBOX]
Spyro: Enter the Dragonfly [PS2/GCN]
Jurassic Park (Tytuł roboczy) [PS2/XBOX]
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [PS2/XBOX]

Co tu dużo gadać, o większości z tych gier mogliście już w Neo przeczytać. Mniej lub więcej. Jak widać większość oparta jest na filmowych licencjach. Jedyną pominięta jest Jurassic Park, ale nie spodziewajcie się niczego w stylu Dino Crisis, Jurassic Park będzie raczej czymś w rodzaju Sims'ów – budowanie parku z dinozaurami, będą jednak jakieś misje podnoszące adrenalinę. Crash to konwersja z PS2, trochę ładniejsza. Spyro to Spyro – wiecie czego się spodziewać. A ja i tak czekam na Władcę Pierścieni – nareszcie będę mógł założyć Pierścień Władzy... Buahahahaha (śmiech szaleńca). No i Moria wygląda po prostu obłędnie. Marcel spore nadzieje wiąże ze Scorpion Kingiem, ale on ma obsesję na punkcie The Rocka, więc to zrozumiałe.


Bruce Lee

Spyro

Kemco

Batman: Dark Tomorrow [PS2/XBOX/GCN]

Pom-pom-pom Kemco pokazało jedną grę na duże konsole i milion na GBA. Ta firma wyskakuje powoli z next-genów, widać nie nadążają za wysokimi budżetami. Batman nie prezentuje niczego specjalnego.

Sierra

Tribes: Aerial Assault [PS2]

Sierra powoli budzi się i nieśmiało testuje konsole. Więcej o tej grze w newsach.

Novalogic

Commanche 4 [XBOX]
Delta Force: Black Hawk Down [PS2]
Delta Force: Urban Warfare [PSX]

Patrzcie tylko! Od razu trzy gry na konsole. Znak czasów, czy co? Przecież ta firma nie zrobiła żadnej gry konsolowej od początku swego istnienia! O wszystkich pisaliśmy w newsach, więc wiecie, czego się spodziewać.

Titus

Top Gun Combat Zones [XBOX/GCN]
Sgt. Cruise [XBOX/GCN]
Robocop [PS2/GCN]

Nie ma tego wiele. Titus nie jest już tak płodny jak kiedyś, może przynajmniej będzie solidny. Top Gun to konwersja z PS2 gry wydanej ponad pół roku temu. Jeżeli nie będzie o niebo lepsza, to marny jej los - pierwowzór jest syfiasty. Sgt. Crusie zapowiada się śmiesznie, ale to gra dla dzieci, taka platformówko-strzelanka z ładną i kolorową grafiką. Ciekawostką jest fakt, że wstępny termin wydania sierżanta na GCN to koniec 2003 roku, lub nawet początek 2004. Więcej o stalowym stróżu prawa znajdziecie w zapowiedziach - Robo nadciąga na PS2 już od dwóch lat...

SGt. Cruise

Swing

Tiny Toons - Defenders Of The Universe [PS2]
Enclave [XBOX]
Hidden Invasion [GCN]
Soul Fighter [GCN]
The Flintstones in Viva Rock Vegas [XBOX]

Gdyby nie Enclave na Xboxa, to chyba firmę Swing można by zaliczyć do największych krapiarzy po tamtej stronie oceanu. Enclave to świetnie wyglądająca ostra sieka, w której główne skrzypce grają biała broń i magia. To kolejna z przepięknie wyglądających gier na Xboxa. Reszta to już totalne badziewie: Defenders Of The Universe to platformerek, Hidden Invasion i Soul Fighter to konwersje kiepskich gier z PS2 i Dreamcasta (rany, konwersja ze starszej konsoli!), wreszcie przygody Flintstonów w Rock Vegas polegają na ściganiu się w jaskiniowych pojazdach. Może i fajne, ale... Bueeerk. O, przepraszam.

Enclave

4TH
LAP 1/3
TIME 00'47"78
Flintstones

Simon & Shuster

The Last Ninja [XBOX]
Outlaw Golf [XBOX, GCN]
Outlaw Volleyball [XBOX,GCN]
Seablade [XBOX]
Darkened Skye [GCN]

Kolejny stosunkowo świeży gracz ,,w temacie konsol". SaSI przyjmuje Xboxową specjalizację, z lekkim ukłonem w stronę GameCube. To właśnie ta firma jest wydawcą wypatrywanej przez nas z nadzieją gry The Last Ninja, która na razie wygląda świetnie tylko na obrazkach, bo niestety nie pokazano grywanej wersji. Ale mamy nadzieję, że dorówna legendzie (patrz Stara Szkoła w tym numerze). Inne propozycje tej firmy to Outlaw Golf i Outlaw Volleyball, czyli zabawne (świńskie i lekko sprośne) wersje golfa i siatkówki, porządnie wyglądający shooter Seablade oraz słabo prezentująca się przygodówka fantasy Darkened Skye na GameCube. Ma mieć w sobie coś z erpega.

The Last Ninja

Seablade

Majesco / Rage

Black & Bruised [PS2/GCN]
BloodRayne [PS2/XBOX/GCN]
Bomberman Generation [GCN]
David Beckham Soccer [PS2/XBOX]
Gun Metal [XBOX]
Lamborghini [PS2/XBOX]
Rolling [PS2/ XBOX/GCN]
Totaled! [XBOX/GCN]

Te dwie firmy połączyły siły i zaprezentowały sporo gier, które mogą znaleźć swego adresata. Black & Bruised to boks, ale zrobiony na wesoło, w atmosferze kreskówki. Wygląda to wszystko sympatycznie, przyjemnie się też gra. O BloodRayne pisaliśmy w newsach jakiś czas temu i powiem szczerze, że trochę mnie rozczarowało. Polowanie na nazistów-zombiaków nie było tak przyjemne, jak się spodziewałem. Animacja za bardzo chrupała...Można to zwalić to na wczesną wersję, więc zwalamy i jedziemy dalej. A dalej czekają nowe przygody Bombera jak zwykle na Nintendo, a także David Beckham Soccer na PS2 i Xboxa. Brzydki, słaby, niegrywalny. Z kolei spore nadzieje rokuje Gun Metal – strzelanina z mechami, bodaj pierwsza, która ukaże się na Xboxa dosłownie na dniach. Ładna i efektowna. Lamborghini wygląda wręcz prześlicznie, grafika w wersji na Xboxa jest bardzo szczegółowa, a modele samochodów mogą śmiało rywalizować z tymi w najlepszych grach. Rolling! to jazda na rolkach – niestety, przy Agressive Inline nie wyglądało to zbyt dobrze. Strasznie sztywne sterowanie i triki. Ostatnią pozycją zaprezentowaną przez Rage jest Totaled!, czyli Xboxowy odpowiednik Destruction Derby. Niezłe.
Rage ma jeszcze symulator pięściarski zatytułowany Rocky, z pełną licencją filmu, ale niestety nie miałem okazji go obejrzeć.

Lamborghini

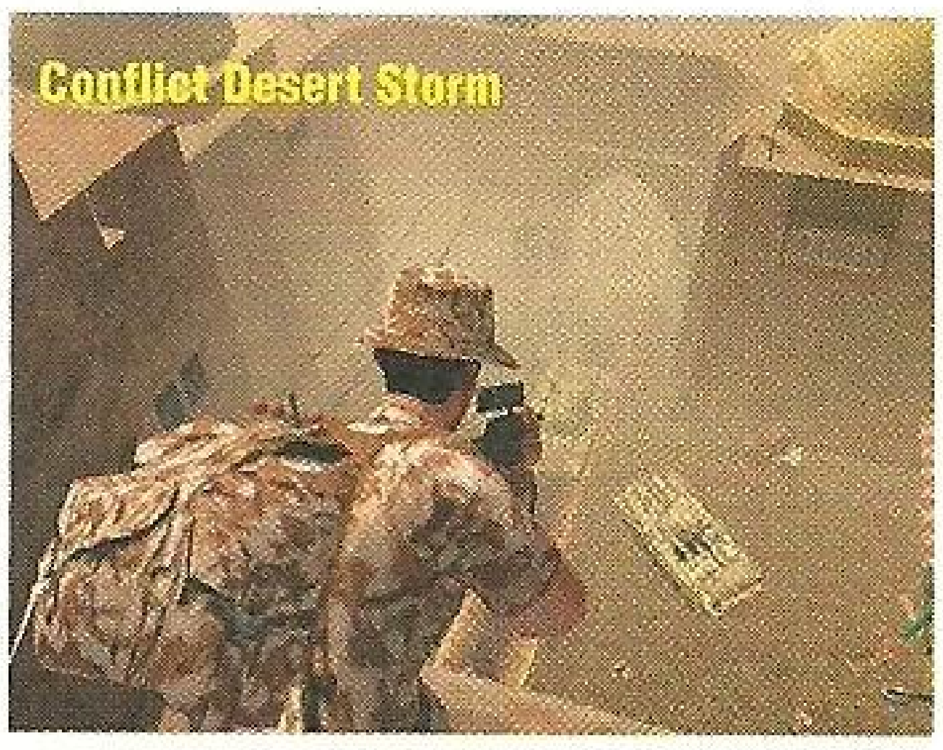
BloodRayne

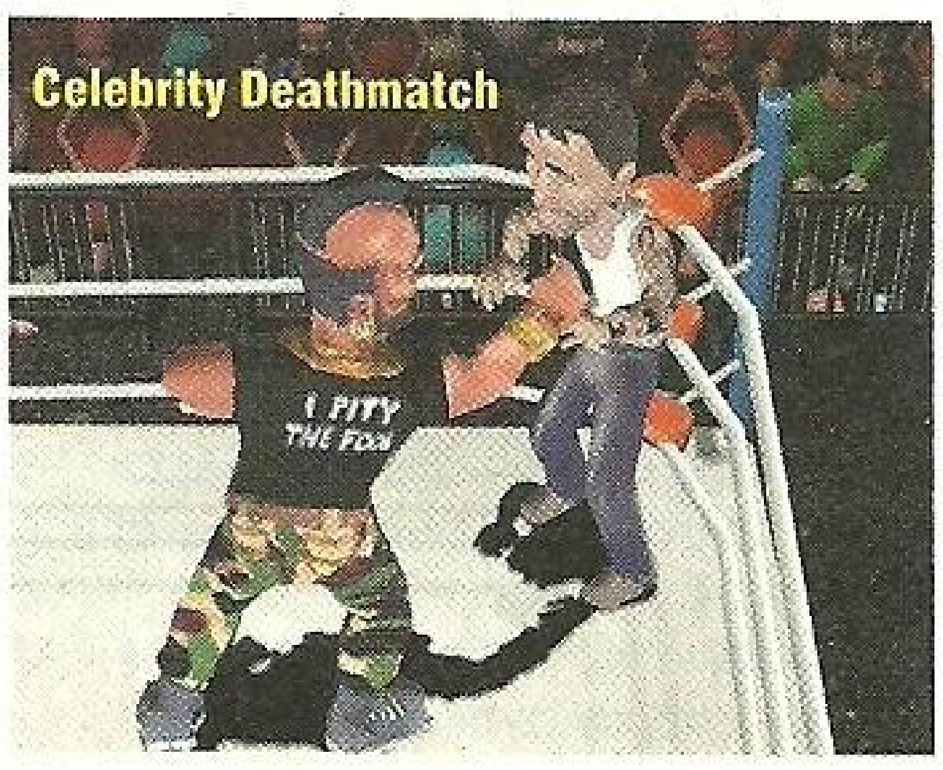
Gunmetal

Rockstar/Take 2

Smuggler's Run: Warzones [GCN]
GTA: Vice City [PS2]
Celebrity Deathmatch [PS2]
Conflict: Desert Storm [PS2/XBOX/GCN]
Spec Ops: Airborne Command [PSX]

Gwiazdy rocka połączyły siły z ,,weź dwa" i przygotowały nam konwersję Smugglera na GameCube, kontynuację zabawy w oddziały specjalne na PSOne oraz... GTA Vice City, o którym nie wiadomo w dalszym ciągu praktycznie nic. Trzeba poczekać. Ciekawie zapowiada się Conflict: Desert Storm. To oczywiście taktyczna gra akcji, w której dane nam będzie dowodzić armią komandosów podczas operacji Pustynna Burza. Wreszcie na końcu Celebrity Deathmatch, czyli gra na licencji MTV. Uhm, to jedna z tych ,,zabawnych inaczej" bijatyk z ,,fajnymi" postaciami. Jak na nią patrzę, to przypomina mi się od razu crapowaty do nieprzyzwoitości Simpsons Wrestling.


Conflict Desert Storm

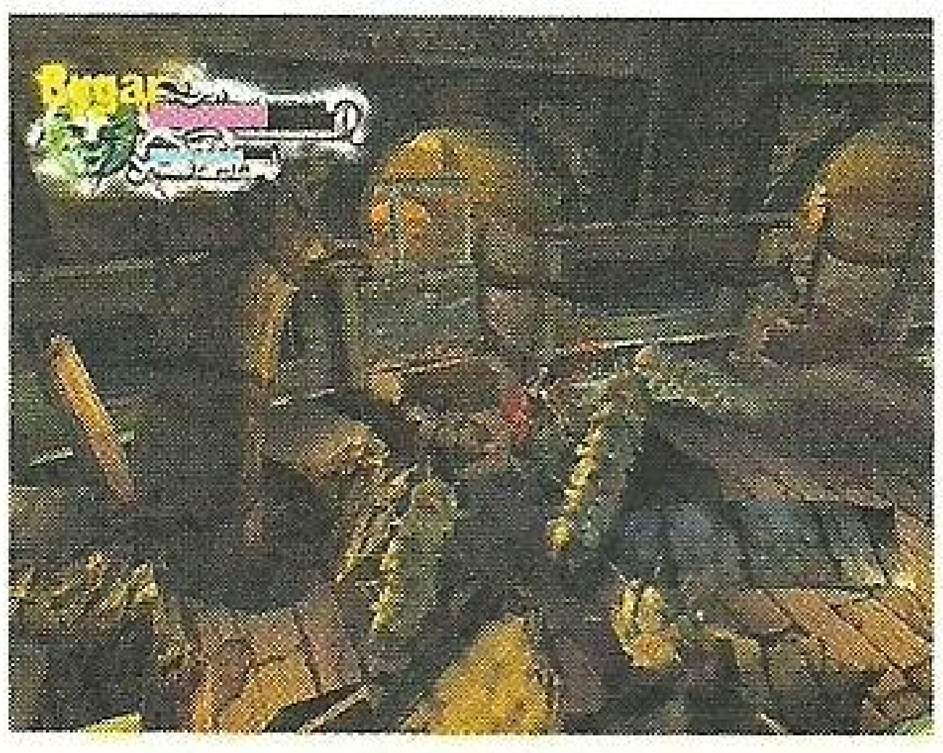


Celebrity Deathmatch

Tecmo

Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball [XBOX]
Ninja Gaiden [XBOX]
Rygar [PS2]
Super Shot Soccer [PSX]

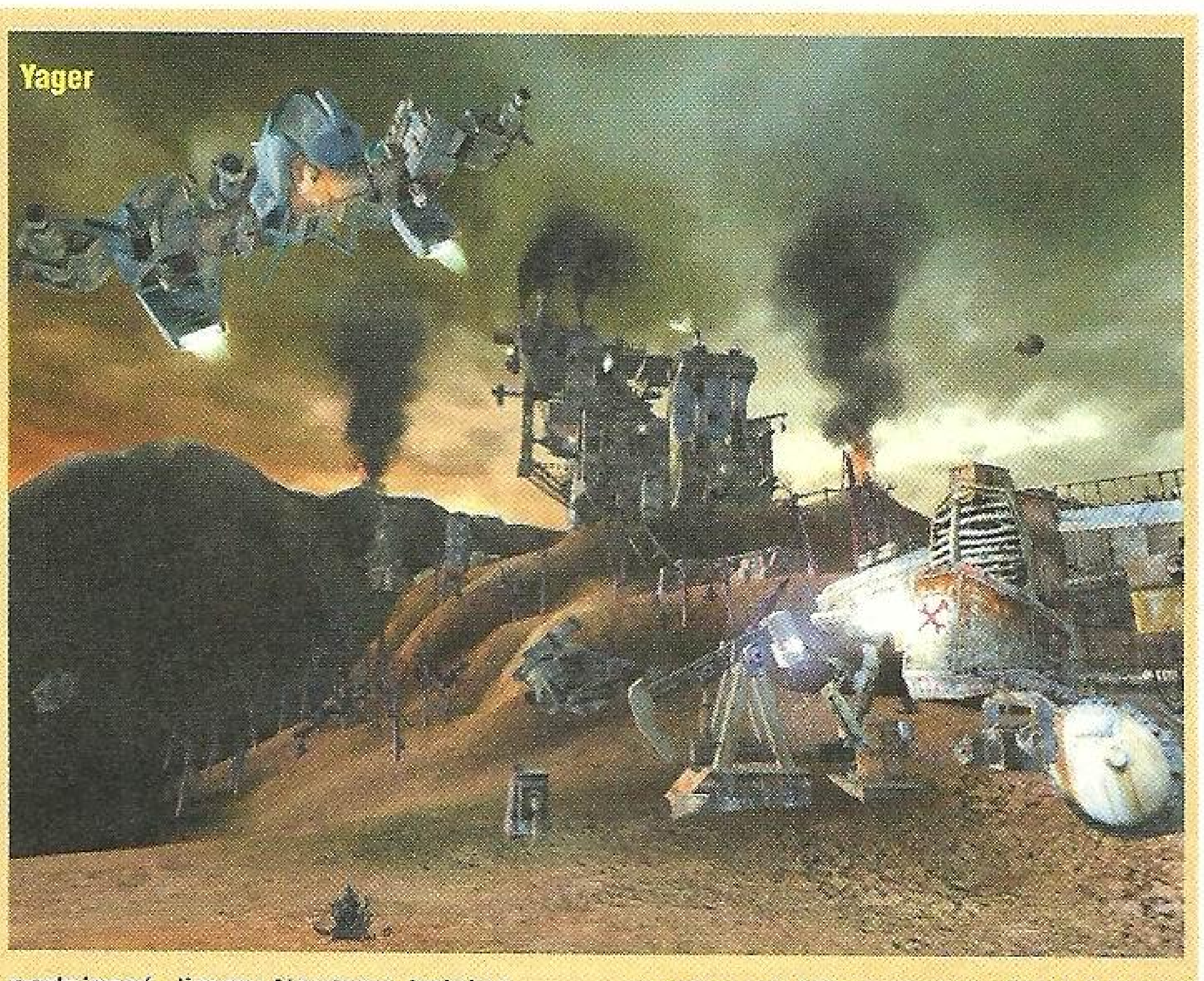
Tecmo prezentowało filmy z siatkówki plażowej ze skąpo odzianymi pannami z Dead Or Alive 3, a także migawki z Rygara (o którym więcej w newsach) i Ninja Gaiden. Jeszcze sporo czasu upłynie, zanim propozycje tej firmy na PS2 i Xboxa się ukażą. No, może oprócz Super Shot Soccer na staruszkę PSX - zabawna piłka nożna, z podobnym do ISSa sterowaniem, ale z bonusami i power-upami.
Trzeba jednak powiedzieć, że wspomniane migawki prezentowały jakiś zupełnie nieprawdopodobny poziom graficzny - jakby ktoś wpompował w Dead Or Alive 3 sto kilo sterydów. A przecież wiadomo, że Team Ninja znakomicie zna bebechy Xboxa...


Rygar

KOR
1st 00:47

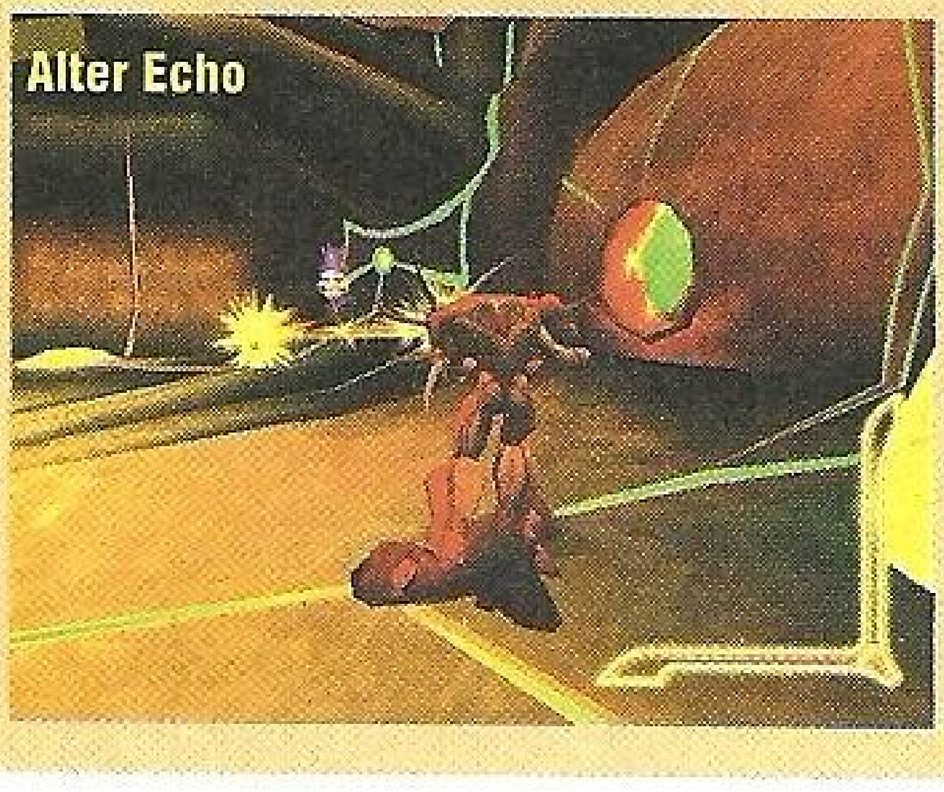
THQ

Alter Echo [PS2/XBOX]
BattleBots [PS2/GCN]
Evil Dead: A Fistful of Boomstick [PS2/XBOX]
Hot Wheels: Velocity X [PS2/GCN]
Jimmy Neutron, Boy Genius [PS2/GCN]
Monster Inc. [GCN]
Pride FC [PS2]
Red Faction 2 [PS2]
Rocket Power: Beach Bandits [PS2]
Rugrats: Royal Rasom [PS2/GCN]
Scooby Doo Night of 100 Frights [GCN]
SpongeBob: Employe of the Month [PS2/GCN]
Summoner 2 [PS2]
Tetris Worlds [XBOX/GCN]
Toxic Grind [XBOX/GCN]
WWE Crush Hour [PS2/XBOX/GCN]
WWE RAW 2 [XBOX]
WWE Smackdown! 4 [PS2]
WWE Wrestlemania X8 [GCN]
Yager [XBOX]


Yager

THQ to konkreciarze, nie ma co – wydają po prostu hurtowo. Oczywiście największym kozakiem wśród tych tytułów jest Red Faction 2, o którym już trochę napisaliśmy – to zdecydowanie najlepiej zapowiadająca się strzelanka fpp na PS2. Ale teraz zajmijmy się po kolei pozostałymi gierkami. Alter Echo – fajniutka platformówka, naprawdę duużo się dzieje, klimat jest ostro wykręcony. BattleBots nie jest warte wspominania – to coś w stylu RobotWars na PS2. O Evile Dead przeczytajcie sobie w newsach. Hot Wheels – kolejna odsłona serii, naprawdę nie ma się co podniecać. Jimmy Neutron, kolejna kolorowa platformówka, która to już? Monsters Inc. – nie czaję tej gierki – zabawa w dwa ognie, czy co? Pride FC – zabawa bardzo podobna do UFC, ostra realistyczna bijatyka. Rocket Power – kolejna platformówka na licencji Nickleoden, tylko dla najmłodszych, podobnie jak Rugrats i SpongeBob. Scooby Doo, którego recenzję mogliście przeczytać w poprzednim numerze trafia na Kiuba – będzie śmiesznie i straszno. Kilka informacji na temat Summonera możecie znaleźć w RPGamerze. Tetris to Tetris, lecą te klocki i lecą – czy one się nigdy nie kończą? Toxic Grind, może być spoko – pierwsza gra ekstremalna z fabułą, BMX'owcy podróżują w czasie i przestrzeni. Niezły pomysł. Marcel już się szczerzy – pokażą się aż cztery tytuły związane z wrestlingiem. Crush Hour to… samochodówka – coś jak Destruction Derby, raczej dla fanatyków. RAW 2 wygląda jeszcze lepiej! Ale musi sporo się zmienić w sterowaniu, bo poprzednia część jest średnio grywalna. Smackdown i wszystko jasne – kolejna edycja najfajniejszego wrestlingu na rynku. Jak na razie nie widać jednak większych zmian. Wrestlemania X8 (czyli 18) – bardzo podobna do gier wrestlingowych na N64, ale dużo ładniejsza. Na koniec leci Yager czyli tajemnicza latana strzelanka na X'a. Nieźle zapowiada się fabuła, a i grafika robi nieliche wrażenie.

Summoner 2


Alter Echo

Smackdown

Interplay

Baldurs Gate: Dark Alliance [XBOX]
Galleon [XBOX/GCN]
Hunter: The Reckoning [XBOX]
Run Like Hell [PS2]

Może nie ma tego zbyt wiele, ale trzeba przyznać, ze tytuły są konkretne. Szczególnie Run Like Hell, ale o nim już pisaliśmy. Co do reszty… No tak, Baldurs zmierza w szybkim tempie na X'a, a my niestety nadal nie możemy się doczekać spolszczonej wersji na PS2. Doh. Trudno, ale nadal trzymamy kciuki. Na iksie będzie to samo, tylko ładniej (?) i nie po naszemu. Galleon wygląda średnio… Ta gra starzeje się w tempie ekspresowym. Ale może być konkurentem dla Pirates. Hunter to kolejna multiplayerowa jatka na X'a – krwawa i brutalna. Ma się ukazać lada dzień.

Galleon

Hunter

Virgin

Falcone Into the Maelstrom [PS2/XBOX]
Lotus Challenge [XBOX]

Virgin nie ma zbyt dużo do zaoferowania. Falcone, o którym pisaliśmy jakiś czas temu zapowiada się całkiem, całkiem. Będzie też konwersja Lotusa, który na PS2 był po prostu średni. Na X'ie jest ładniejszy to fakt, ale też bardziej zręcznościowy. Kto wie może takie podejście przypadnie do gustu graczom. Ale i tak nie wróżę mu kariery.

Lotus

Fox

James Cameron's Dark Angel [PS2/XBOX]
Aliens: Colonial Marines [PS2]

Niestety, tylko Colonial Marines było grywalne. Fajne. Ale co to za granie, gdy za plecami czeka dziesięć innych osób chętnych potrzymać pad, a wszędzie hałas i zgiełk. Colonial Marines ma ukazać się dopiero w listopadzie, niemal rok później, niż planowano! Mam nadzieję, że wyjdzie to grze na dobre…
Fox zapowiedział także No One Lives Forever 2 w wersji na PC, ale może ta gra ukaże się również na konsolach.

Aliens

Natsume

Metropolis Mania [PS2]
Harvest Moon: Wonderfull Life [GCN]

Ta gra zapowiada się sympatycznie dla wszystkich, którzy lubią ruszać głową. To malutki symulator miasta – coś jak konsolowy odpowiednik starego jak świat Sim City, ale z wątkiem fabularnym. Na pewno nie będzie to hit, ale raczej przyjemna, niszowa gra. Niestety – Natsume nie pokazało nowego Harvest Moona na duże konsole… Ale ogłosiło, że taki nadchodzi w 2003 roku! Hurra!

Metropolis Mania

Na tym kończymy drugą część relacji z Electronic Entertainment Expo. Niestety, znów nie udało się wcisnąć wszystkich firm… Część trzecia i ostatnia w następnym numerze.

Men In Black 2

Alien Escape

Najgorsze w poszukiwaniu cywilizacji pozaziemskich jest to, że zanim dotrze do nas nadany od obcych sygnał, minie pewnie kilkaset lat - i to jak dobrze pójdzie. Nasze wnuki, albo i prawnuki przekonają się dopiero, ile to wszystko było warte.

Ale przecież i tak wszyscy wiemy, że Faceci w Czerni od dawna już utrzymują kontakt z cywilizacjami pozaziemskimi i robią co mogą, żeby byle kto się o tym nie dowiedział. A sensacji byłoby na kilka wydań gazet, bo właśnie rozbił się na Ziemi statek konwoju przewożący najgorszych zbirów kosmosu. Gorzej być nie mogło. Na szczęście mamy w odwodzie dwóch najlepszych agentów Agenta J. i Agenta K.! Takich trzech, jak ich dwóch, to nie ma ani jednego. A cały opisany wyżej zestaw stanowił podłoże pod nową grę czerpiącą z uniwersum filmu „Men in Black II" - Men in Black 2: Alien Escape.

Inspiracją dla tego tytułu była klasyka gier w stylu Ikari Warriors, czy ostatni wielki hit Expendable. Znawcy tematu wiedzą już, że będziemy mieli do czynienia ze strzelanką 3D w klimatach science-fiction. Przelećmy się po najważniejszych punktach programu.

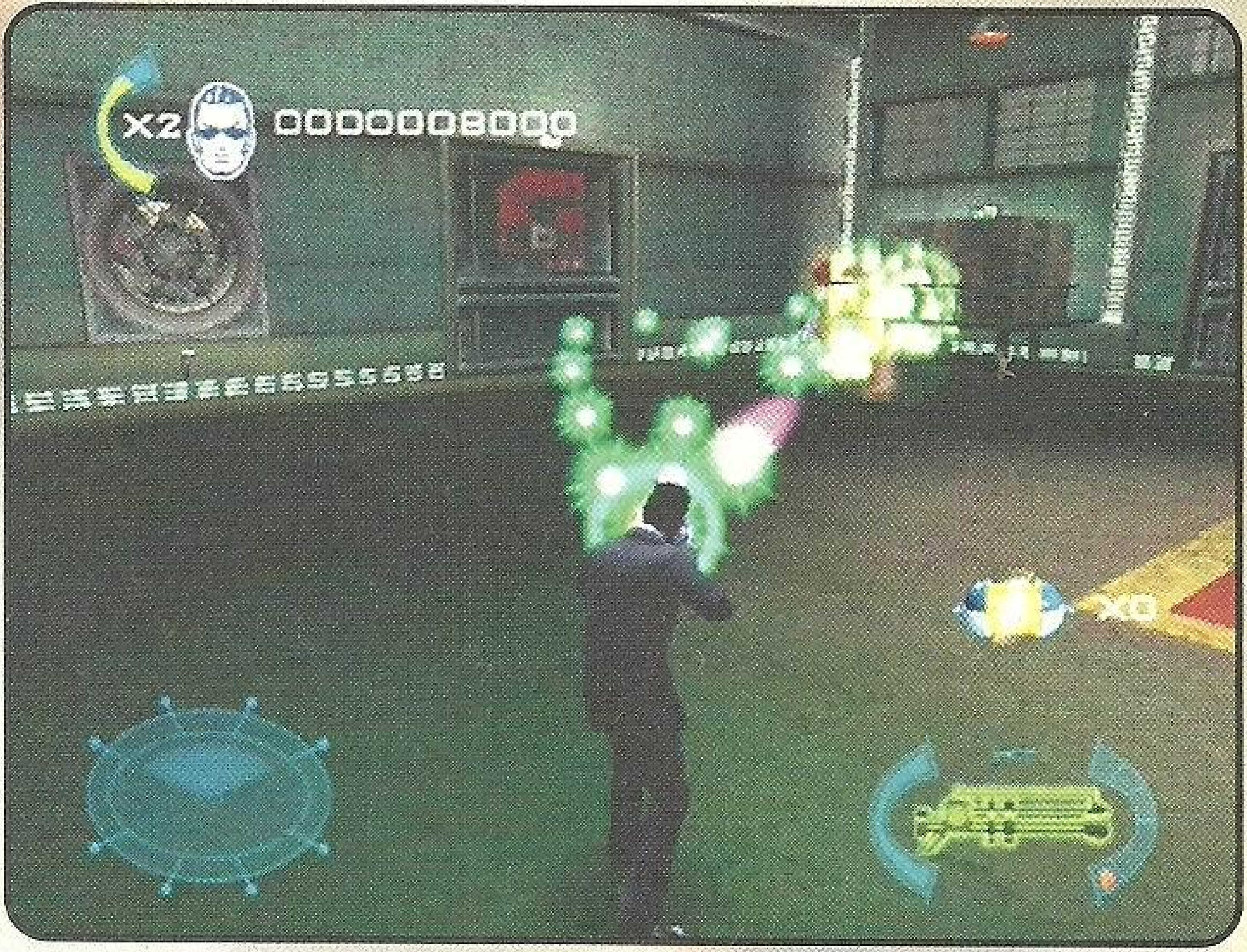
Po pierwsze do wyboru dwóch agentów - J. i K.. Obaj mają te same garnitury technik, ale różnią się dyskretnymi animacjami, gestami i bronią. Odpowiednik Willa Smitha jest szybszy, ma za to lżejsze giwery. Natomiast odpowiednik Tommy'ego Lee Jonesa jest znacznie wolniejszy, ale za to dysponuje potężniejszym arsenałem. Dodajmy tu, że modele postaci w grze przypominają swoje pierwowzory aktorskie, ale tylko przy przyćmionym świetle. Te same gesty, teksty i prawie te same głosy, ale facjaty - niemal zupełnie inne.

Po wtóre, elegancki arsenał prosto z filmu. Zestaw broni faktycznie odpowiada temu, co pokazano na ekranie i w zasadzie nie można się czepiać. Każda z postaci ma do dyspozycji szesnaście rodzajów broni (zbieranych mozolnie w grze). Tony obcych do rozwalenia - a do tego możliwość katalogowania ich ras i gatunków. Łącznie czeka nas około czterdziestu rodzajów obcych w całej grze. Do tego pięć poziomów do przejścia: ulice Manhattanu, statek Obcych, itp. Na koniec dołóżmy pięć trybów rozgrywki. Boss Mode - walki z bossami. Tryb treningowy, tryb czasówki, zwykłe misje oraz survival. Słowo o tym ostatnim: jeden pokój, Ty, broń i niekończące się hordy wrogów. Już wiadomo, prawda?

Jak się w to wszystko gra? Wybieramy sobie na początku agenta i ruszamy. Obaj robią ten sam zestaw misji. Widok zza pleców. Pierwsze kroki i... pierwsza niespodzianka. Widok zza pleców i ruszamy się jedną gałką. Strafe'owanie pod szarymi przyciskami, pod figurami: strzał, fikołek, zmiana broni... Wychodzą obcy. Jest ich masa - wszędzie strzały, lasery, eksplozje. Super sprawa, ale wśród tych wszystkich fajerwerków i zabawek niknie gdzieś pojęcie o tym, co się wokół dzieje. Jest po prostu: zbyt wiele spektakularnych eksplozji, jak na tak klaustrofobiczne areny walk (biura, uliczki, magazyny). No i ta kamera... Przez to, że widzimy obraz zza pleców, często umyka nam to, co dzieje się obok oraz z tyłu. Fakt - można się obrócić o sto osiemdziesiąt stopni, ale i tak wydaje się, jakby gra nie została dostosowana do takiego ustawienia kamery. Potwornie ciężko ocenić czasem, z której strony padają strzały, nie mówiąc już o sprawnym eliminowaniu przeciwników, którzy na przykład postanawiają nas gonić. Fajne jest to, że - jak to w strzelankach bywa - można zbierać „bonusy" do broni. Na przykład zwykły pulse gun może strzelać kulkami energii, smugami energii, pociskami rozpryskowymi i rozpryskowymi smugami. Miła sprawa. Niemiłe znów to, że za każdym razem, kiedy obrywamy gubimy jeden „bonusik" z aktualnie używanej broni. Leży on sobie przez chwilę gdzieś opodal i możemy go podnieść (jeśli zdążymy) zanim zniknie. W końcu od taktyki „hurra" przeszedłem do wersji „czajankowej i strzelankowej zza węgła". Tu Men in Black 2: Alien Escape zaczęła spisywać się naprawdę na medal. Bo - czego jeszcze powiedzieć nie zdążyłem, graficznie gra jest super. Jest to produkt z gatunku tych „chytrzejszych", który braki graficzne sprytnie nadrabia sztuczkami w postaci zacieniania, czy innych manewrów optycznych. Super. Warto wspomnieć o tonach sekretów do odkrycia. Od katalogu obcych, po akta z danymi obu agentów, a także kilkadziesiąt fragmentów z procesu tworzenia gry. Miły prezent, bo - jak pamiętacie - misji jest tylko pięć, autorzy za to postarali się, żeby były naprawdę wyzywające, nielatwe i pozwalające się odkrywać nawet po kilku przejściach. Jestem naprawdę pod wrażeniem.

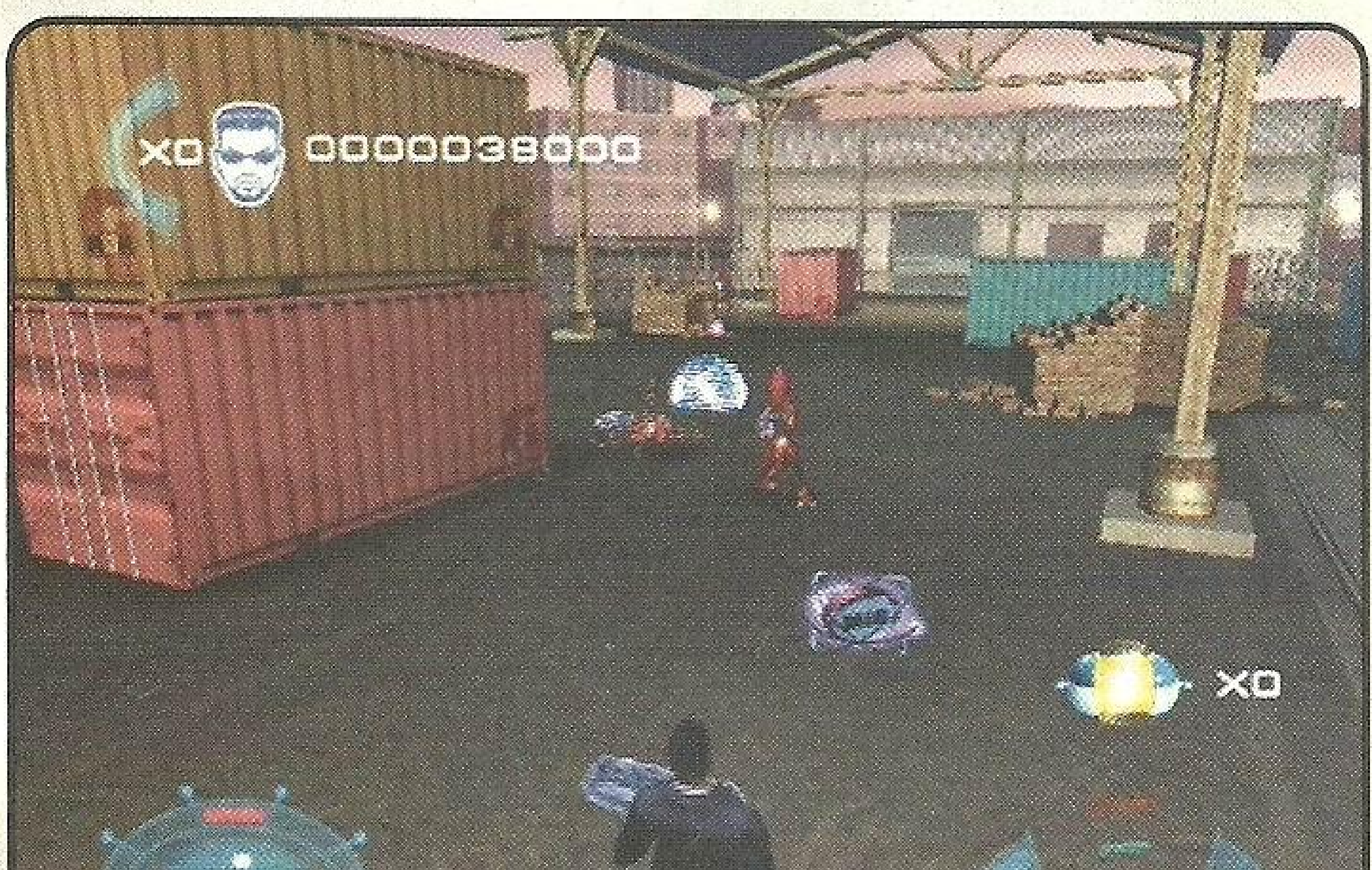
Jaki morał z moich wywodów? Men in Black 2: Alien Escape, to świetna gra, do której trzeba przysiąść, żeby się jej nauczyć. Jej sterowanie, zasady (np. to, że obcy atakują głównie z jednej strony) i strategie wymagają od gracza nieco przygotowań. Analogicznie rzecz ma się z technikami bojowymi, których uczymy się w trakcie gry. Dla miłośników strzelanek - mus. Dla fanów MIB - mus. Dla kogo nie mus? Dla szachistów na emeryturze i tych, którzy nie mają za zręcznych paluszków.

Grabarz

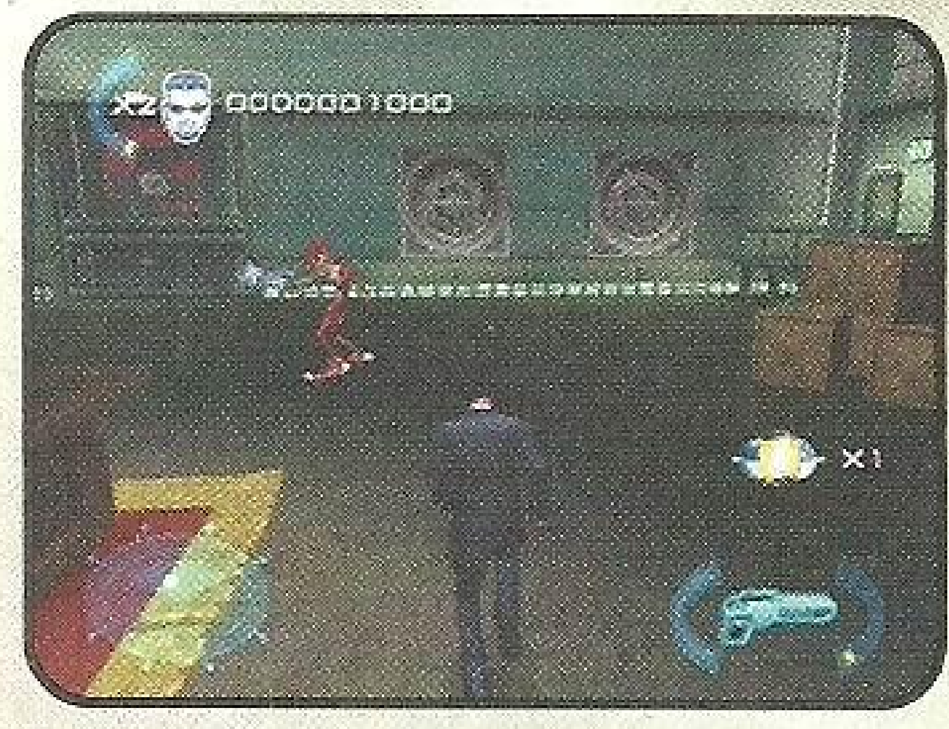


Liczba pocisków, jaką wypluwa z siebie fuzja dzielnego agenta jest porażająca. Przeciwnicy także nie liczą się z amunicją... Ostra jatka!

BRIEFING | SELECT LEVEL | SELECT AGENT | MISSIO
MEN IN BLACK 2
MIB
DOCKSIDE



Filmu jeszcze nie widzieliśmy, ale w Stanach cieszy się sporym zainteresowaniem. Być może dorówna świetnej pierwszej części.



PlayStation 2

Dobry klimat filmu, ciężki shooter. Warta czasu i pieniędzy.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Melb. House
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA	■■■■■■■■□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■■■■■■□□□

7.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

SNIPER
VIRUS
BLADE

konkurs filmowy

Resident Evil

co 30 SMS wygrywa!*

Pytanie: Jak nazywa się bohaterka filmu grana przez piękną Millę Jovovich?

a) Jill Valentine
b) Alice Prospero
c) Claire Redfield

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie

wyślij SMS pod numer **7216**

o treści: A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: "Neo+ A", "Neo+ B" lub "Neo+ C").

Nagrody to 30 filmów na płytach DVD: BLADE, VIRUS i ZAGUBIENI W KOSMOSIE
oraz 40 filmów na kasetach video: BLADE, VIRUS, ZAGUBIENI W KOSMOSIE i PIĄTY ELEMENT.
Nagrody ufundowała firma Vision Film Distribution sp. z o. o.

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.**

* Oferta ważna do wyczerpania zapasów
** Regulamin konkursu w siedzibie organizatora

Test Drive

Naukowym hitem sezonu jest pierwsza na świecie teleportacja. Teleportowano promień lasera i zrobili to australijscy naukowcy. Na naszych oczach to się dzieje, Drodzy Państwo!

Na naszych oczach kwitnie też historia gier spod znaku Test Drive, które od niepamiętnych czasów mają tę samą zasadę: weź udział w wyścigu ulicznym w okresie pełnego ruchu i nie daj się złapać policji. Niegdyś miałem ogromną słabość do tego tytułu i jego wersji na domowe komputery. Było to coś nowego, świeżego, z ikrą. Dziś - mam wrażenie - Test Drive został gdzieś z tyłu i wącha tylko opary spalin z aut konkurencji. Głównie ze względu na technikalia.

Nie ma co się rozwodzić nad scenariuszem gry - jest kilka torów: Londyn, San Francisco oraz Tokyo. Możemy brać udział w pojedynczych wyścigach (dla przyjemności), albo skorzystać z trybu Underground, robiąc karierę jako kierowca zakazanych wyścigów za kasę (i też dla przyjemności). Wiadomo, co będzie: jeżdżenie, zbieranie kasy, kupowanie samochodów. Jest tego sporo i można zająć sobie czas.

Doskonałym elementem w Test Drive jest praca światła. Rzekłbym krótko - obłęd! To, co wyczynia słońce, flary i światła samochodów, wygląda jak popis silnika graficznego dla oświetleń. Ciężko opowiadać, bo to po prostu trzeba zobaczyć. Brawa!

Fajne też jest to, że samochody faktycznie różnią się jakością prowadzenia i przyczepnością. I nie są to jakieś maleńkie różnice, które dostrzegą jedynie wyjadacze. To naprawdę czuć. W zasadzie tu kończą się plusy tej superprodukcji. Być może za wiele się spodziewałem, ale po tytułach takich jak Gran Turismo i Project Gotham wymagam więcej od wyścigów, szczególnie ulicznych. Zwłaszcza jeśli chodzi o grafikę. W Test Drive grafika jest po prostu dobra. Bez żadnych bajerów, kombinacji - w końcu starano się oddać klimat realnych ulic i tras znanych z realnego świata. Są nawet witryny sklepowe odpowiadające tym w rzeczywistości i piesi, którzy - jak to zwykle bywa - pierzchają żwawo przed naszym zderzakiem. Samochody - cóż, widziałem lepsze. Detalami nie grzeszą, a tu lada dzień ma się pojawić Collin 3, w którym twórcy w każdym samochodzie odtworzyli ponad dwieście pięćdziesiąt podstawowych części, które mogą się zepsuć (od szyb, po zawieszenie i zamki w drzwiach). Grafika w Test Drive jest dobra. Po prostu. Byłaby może bardzo dobra, gdyby nie to potworne dorysowywanie się krajobrazu. Nie czuć tego w miastach, gdzie budynki stoją blisko siebie i w zasadzie nie widać dalej niż na kilkadziesiąt metrów. Wystarczy jednak oddalić się za miasto, żeby gwiaździste niebo i dalekie horyzonty wychylały się bezczelnie z nicości w sposób zatrważający.

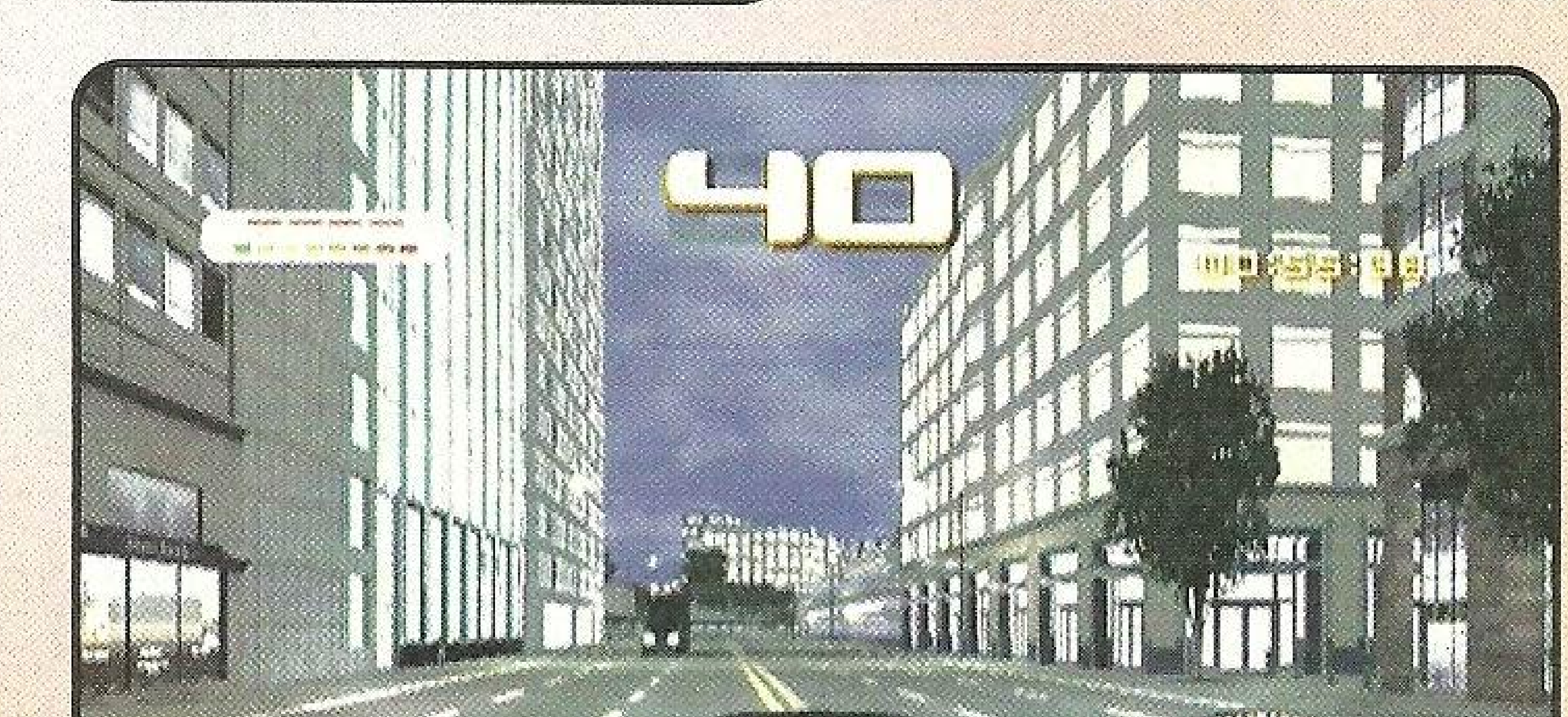
Najgorzej wypada jednak grywalność. Jest to produkt, który robi wszystko, żeby odebrać nam ostatnią radość wyścigu. Zacznijmy od systemu kolizji. Fruwające autobusy, odbijające się poza horyzont kabriolety i nasz fikołkujący po zderzeniu z wysokim krawężnikiem pojazd, to widok codzienny. Do tego inne obiekty - jak na przykład latarnie uliczne, których koszenie nie przynosi żadnych ujemnych efektów dla jeździdełka. Coś tu jest, u diabła, nie tak - prawda? Po prostu nie da się grać, kiedy twoja maszyna bezustannie jest zarzucana, wypychana albo strącana - każdy, kto miał w życiu choć jedną stłuczkę, wie jak twarde jest to uderzenie i jak ciężko poderwać półtorej tony na dobrym zawieszeniu z powierzchni drogi. Nie wiedzą tego niestety twórcy Test Drive.

To raz.

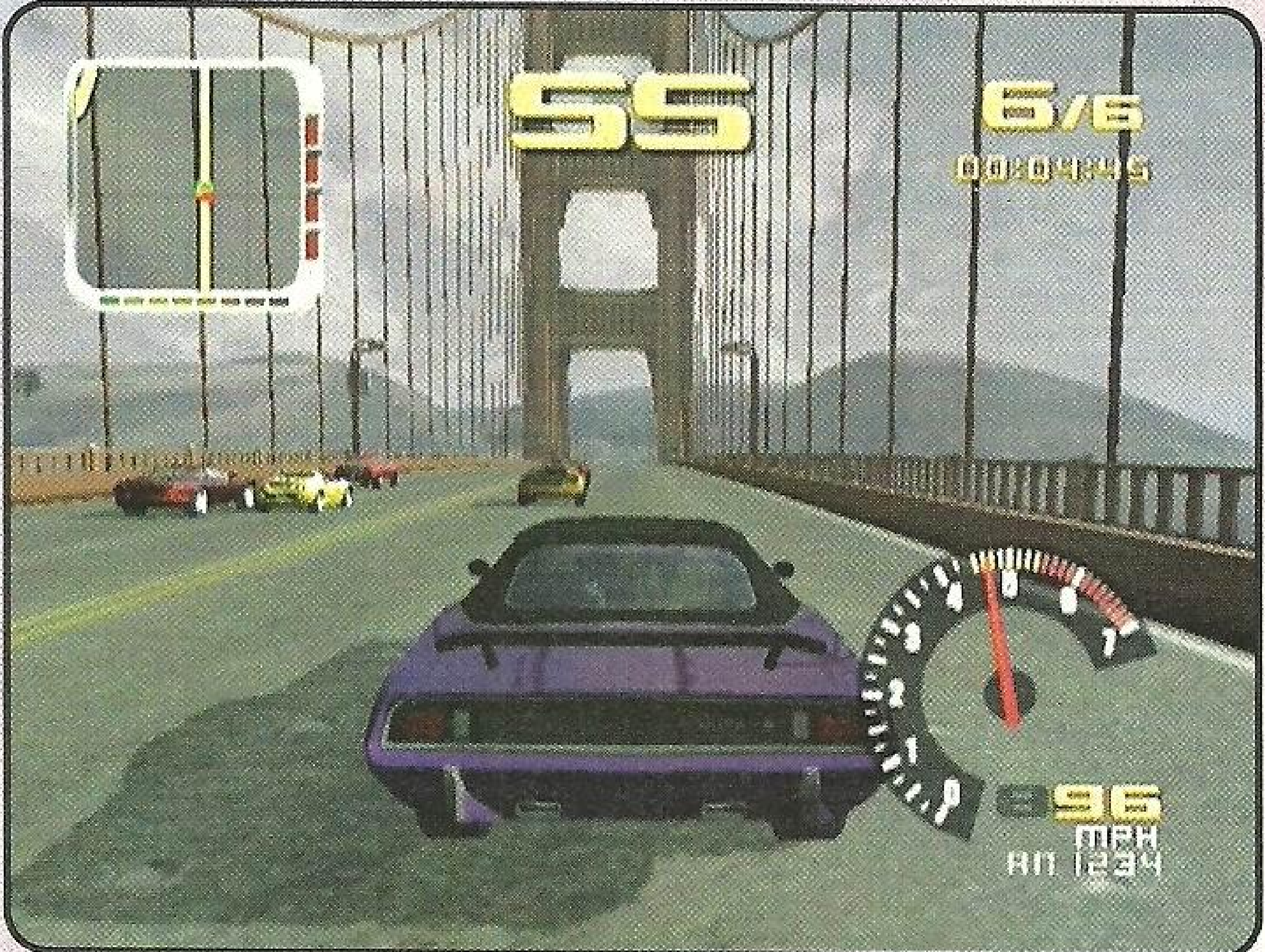
Po drugie - wyobraźcie sobie taką sytuację. Prujemy jako pierwsi do mety. Dosłownie przedostatnia prosta. Więcej ten silnik nie wyciągnie. Dogania nas inny pojazd. Podobny do naszego. Mozolna walka o pozycję, zakręt znów prujemy i nagle... Myk! Znikający punkt! Żuchwa na podłodze. Skąd on wziął dopalacze? Teleportował się? Najgorsza potworność, mit wśród użytkowników konsol tu stał się prawdą. Ta gra po prostu jawnie kantuje. Spotkałem się z tym trzy razy pod rząd. W ten sposób odebrano ostatni oręż, którym Test Drive mogła się obronić - grywalność.

Reasumując - kolejny ciężki do oceny produkt. Poradziłem się znajomych grających w wyścigi - uważają, że w Test Drive ciężko jest grać. W zasadzie nie ma po co do niego siadać. Ja tam widzę parę ciekawych elementów, dla których być może warto by zasiedzieć kilku fałdów. Stąd też proponuję, żebyśmy umówili się tak: nowy Test Drive jest dla miłośników wyścigów, którzy nie mają już w co grać. Jeśli szukasz wyścigu ulicznego, a masz Xboxa - Project Gotham. Na PS2 - cała masa z Gran Turismo na czele. Jeśli potrzebujesz natomiast rozrywki w ruchu ulicznym, spokojnie uderzaj w Burnout - gra uczciwa, ładna i przemyślana. Tak sprawy zostawmy. Aha - różnica w ocenie niewielka, głównie przez „efekt konkurencji" - na PS2 mamy po prostu większy wybór.

Grabarz



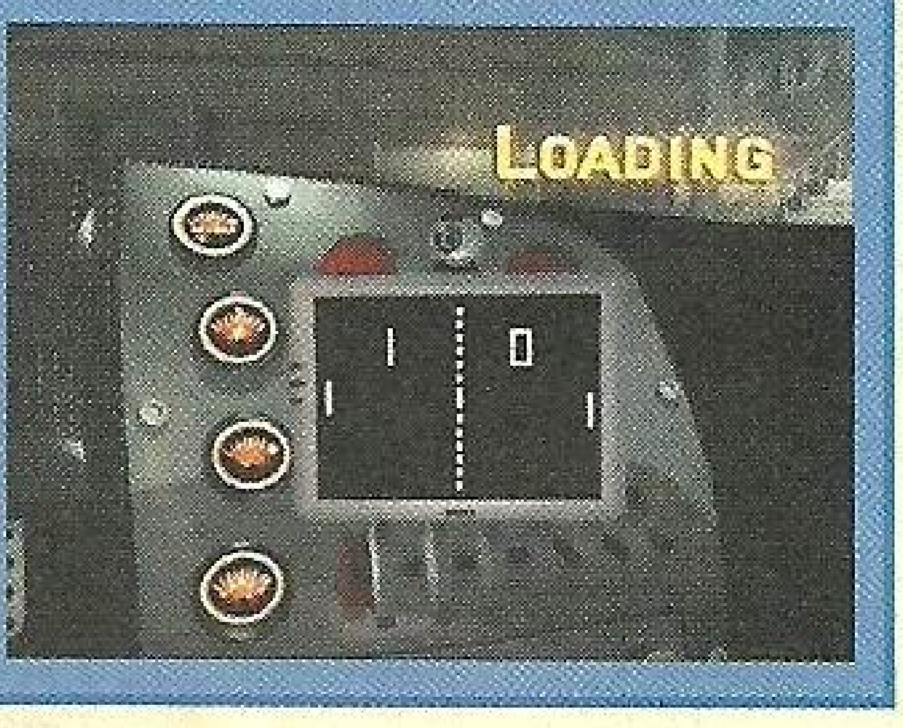
Ta seria jest tak stara, że pamięta czasy Commodore 64. Kto z Was pamięta jeszcze tę fantastyczną maszynkę?



Grafika jest bardzo, ale to bardzo przeciętna. A w dzisiejszych czasach chyba przede wszystkim na to patrzy sie w każdych nowych wyścigach...

Naprawdę stara szkoła

Świetnym patentem w TD, pomimo wszystkich jej niedociągnięć, jest mini-gra, w którą każdy może się pobawić. Owo cudo to pong - prosta gra w odbijanie piłeczki przez dwie „rakietki" po obu stronach ekranu. Wic cały polega zaś na tym, że Pong uruchamia się podczas ładowania torów do wyścigu! Oczekiwanie na zakończenie ładowania umilane jest właśnie kilkoma meczykami. Wspaniałe, że moc konsol pozwala na takie kruczki techniczne - dzięki temu oczekiwanie jest nieco mniej nużące. Oby inny twórcy gier poszli w tym - jakże słusznym - kierunku.



PlayStation 2

Jest sporo lepszych wyścigów. Dla starych fanów serii...

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Pitbull
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.9

X-Box

Jeśli przeszliście już RalliSport i Gotham...

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Pitbull
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

Wykorzystuje: -

6.4

Pryzm The Dark Unicorn

Wydawca: TDK ***Liczba graczy: 1***
Producent: D.I. ***Konsola: PS2***
Ocena: 3.4

To wygląda na robotę dla mnie. Biedne dzieci znowu są w niebezpieczeństwie. Ktoś im próbuje wcisnąć cienką grę? Więc znowu... Czy jest tu w pobliżu jakaś budka telefoniczna? Tutututututuuu... Super Recenzent sprosta każdej słabiźnie!

Ok, już na poważnie. Piękne panie i wspaniali panowie, oto Pryzm!

Twór niezwykły i jakże śmiały w swych założeniach. Zapraszamy do środka. Historia jest niesamowita, wciągająca, fantastyczna... Świat zamieszkiwały kiedyś elfy, trolle, gnomy i cała reszta tej mniejszości etnicznej. I co najdziwniejsze - żyły w zgodzie. Też się dziwicie, prawda? Ta anomalia nie mogła trwać wiecznie i pewnego dnia (a może to była noc?) idylla skończyła się na dobre. I tu wkraczasz Ty, o drogi Graczu, wcielając się w rolę podstarzałego trolla, który zasiada na grzbiecie koziorożca-młodzika. Cóż za cyrkowy duet!

I co z tym robimy? Przecież trzeba uratować świat i tak dalej. Potem pewnie obsypią nas złotem, dadzą rękę królewny i rzucą kawał królestwa. Ale cóż z tego, jeśli przebycie tej przygody jest dla normalnego gracza niemal niemożliwe. I bynajmniej nie z powodu wygórowanego poziomu trudności. Na początku nasza para zostaje poddana ciężkiemu treningowi, podczas którego poznajemy ich możliwości bojowe. Jazdą kierujemy lewym analogiem, prawym zadajemy ciosy w różnych kierunkach, a przyciski geometryczne odpowiadają na ataki magiczne. Na początku nie jest tak źle, ale wystarczy przejść do pierwszych etapów, aby przekonać się jak gra wygląda tak naprawdę. Otóż nie jest dobrze. Światy wyglądają co najmniej dziwnie i są słabo wykonane. Walka nie daje żadnej przyjemności. Przeciwnicy biegają, jakby byli po kilku głębszych. Nic tutaj nie jest w stanie zachwycić odbiorcy, a przecież autorzy mieli tak szerokie pole do popisu... I naprawdę trudno mi sobie wyobrazić kogoś, kto utożsami się z parą głównych bohaterów. Reszta jest albo średnia, albo po prostu słaba. Mogę po raz tysięczny ratować świat, ale po co go ratować, skoro jest taki odpychający?

o.g

Monster Jam

Wydawca: Ubi Soft ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: Inland ***Konsola: PS2***
Ocena: 6.2

95%
WOLVERINE

Monster Jam Maximum Destruction to klon Vigilante 8. Tyle, że z monster truckami w roli głównej.

Mamy do wyboru kilkanaście monster trucków i kilka trybów gry oraz aren. Samochody różnią się parametrami, ale wszystko w mig zostaje zniwelowane dzięki możliwości dokupowania lepszych części za zarobione na walkach pieniądze. Możemy brać udział w sezonie mistrzostw - po cztery samochody spotykają się kolejno na ośmiu torach i walczą o mistrzostwo. Można także pobawić się w robienie tricków (tak, tak!) i skoków, bądź też wziąć udział w jednej z mini-gierek (np. spychanie przeciwników z klifu w ocean lawy). Wszystko kręci się wokół idei samochodów zbierających bonusy (wieżyczka czołgowa, miotacz płomieni), i niszczących się nawzajem (za pomocą bonusów i zderzaków).

Pierwsze podsumowanie: mnóstwo samochodów, mnóstwo trybów gry, mnóstwo aren.

Drugą stroną Monster Jam Maximum Destruction jest słaba grywalność. Samochody poruszają się z dziwną fizyką, obijając się w zasadzie o wszystko. Dobrze, że za dewastowanie aren są przynajmniej punkty i kasa.

Drugim niedociągnięciem gry jest słaba widoczność. Kamera ma dość wąski kąt widzenia, a do tego nie ma ani radaru, ani przeciwnicy znajdujący się dalej nie podświetlają się - ciężko więc momentami wypatrzeć wroga, przyczajonego w kącie z rakietnicą. Z daleka widać, że jest to w zasadzie produkt niskobudżetowy i stworzony bez dużego wkładu pracy. Niewielka komplikacja aren i w ogóle całej gry. Takie sobie tekstury, fizyka od czapy. Nie ukrywam - wciągnąłem się w tę grę i z przyjemnością widziałbym ją z trzema kumplami (zresztą obsługuje ona opcję czterech graczy bardzo ładnie). Tylko znowu pojawia się problem ceny. Czy za ponad dwieście złotych warto wyjmować w ogóle portfel z kieszeni na widok takiego produktu? Tu zdecydowanie odpowiem przecząco. „Na pieszczotę, to trzeba zasłużyć" - jak mawiali w jednym polskim filmie. Dlatego Monster Jam Maximum Destruction jest to wyjęcia tylko dla totalnych manioli, a resztę zapraszam do kolejnej recenzji.

Grabarz

Megarace 3

Wydawca: Cryo ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: Cryo ***Konsola: PS2***
Ocena: 3.2

Uch... To bolało.

Cryo uraczyło nas future-racerem. Jak miło – kolejna gra z podtytułem „Chcę trochę zarobić na sławie Wipeouta". W sumie można się było spodziewać, że kilka takich dziełek ujrzy światło dzienne. Od Megarace 3 odrzuciło mnie już na początku. Ten koleś, co tam robi za prowadzącego program... O fak! Żałosne, nawet Czajka jest przy nim zabawny. Śmiechu warte. Następna niespodzianka - pierwsza trasa nazywa się „Trzewia Myszy" (nie ja to wymyśliłem), a chwilę potem coś mi się w żołądku przewróciło... Bueeerk.

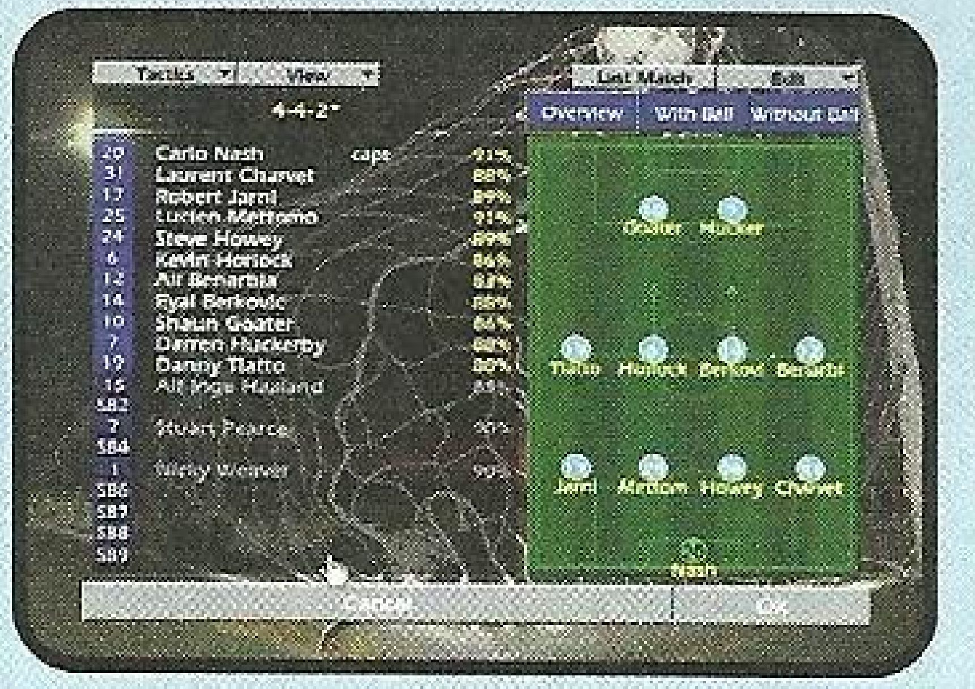
No tak, przecież tu wszystko jest miniaturowe, więc i przejażdżka po wnętrznościach myszy jest jak najbardziej na miejscu (tylko gdzie jest meta?). Coraz lepiej. Wybrałem jakąś żałosną namiastkę futurystycznego pojazdu i wyruszyłem. Uuuu.... Jaki polot, jaki rozmach, jaka kolorystyka!!! Musieli chyba cały karton kredek świecowych zużyć... Zaczynamy wlec się po trasie (licznik pokazuje 400 nanomilimetrów na godzinę). Kilka chwil później wypróbowałem powerup'a. No, no... Super, ale to już było ze dwadzieścia razy. Następna trasa już lepsza, ale nadal nic wielkiego – szczególnie, że biedna jest paleta kolorów, a pomysły innych twórców powtarzają się, co chwilę. O teksturach litościwie nie wspomnę. Nawet efekty świetlne nie są zachwycające. Brzydko i nudno. Zarówno wizualnie jak i dźwiękowo.

Eeech... Nawet gadać mi się już nie chce. Po co komu takie „cudeńko", no po co? A ten dziad z młodzieżową fryzurką... Dno i sześć metrów mułu. Aż się chce wyłączyć konsolę.

Marcellus

Championship Manager 01/02

Wydawca: Eidos ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: SI ***Konsola: Xbox***
Ocena: 7.0



Championship Manager Season 01/02 jest menedżerem piłkarskim, w którym wcielamy się w rolę selekcjonera drużyny i wiedziemy ją ku najwyższej chwale.

Zasadniczo sprawa jest prosta. Wybieramy sobie jedną z kilkuset dostępnych drużyn - baza doprawdy jest ogromna. Z samej Polski drużyn jest kilkanaście. Championship Manager Season 01/02 pod względem baz danych i czynników wpływających na „świat gry" jest dziełem doprawdy ogromnym. Transfery, negocjacje, choroby, kontuzje, reakcje prasy, zdarzenia losowe różnego rodzaju - wszędzie wszystkiego pełno. Tak czy owak - będziecie pod wrażeniem tego, co można z danych w tej grze wycisnąć. Ciężko oceniać warstwę muzyczną tego produktu. Jest tam niby jakieś plumkanie i pobrzdąkiwanie, czasem odezwie się chór kibiców i to wszystko. Zasadniczo nie spodziewałem się tak jakichś fajerwerków, ale powiedzmy, że muzyka w grze nie przeszkadza.

Czego spodziewać się po grafice? Wyraźnych tabel, ładnej kolorystyki, dobrego rozplanowania menu? Wszystko to tutaj znajdziecie. Nie ma problemów z odczytaniem aktualnych informacji i lawirowaniem w morzu danych. Wszystko wyświetla się w sposób klarowny. W zasadzie można byłoby wymagać większych literek, bo gra testowana na słabym telewizorze mobilizowała mnie do siedzenia półtora metra od ekranu, ale poza tym - także bez zarzutów. Zła informacja dla tych, którzy lubią przyglądać się, jak gra ustawiona przez nich drużyna - tu takiej opcji nie ma. Pozostaje obserwować pojawiające się na ekranie wiadomości.

Reasumując, Championship Manager Season 01/02 jest po pierwsze grą dobrą, a po wtóre - jedyną tego typu na konsolę Xbox. Stąd też zasadniczo nie ma co dyskutować - jeśli jesteście fanami tego typu gier, a macie do dyspozycji jedynie tę platformę. Dobrze także wypróbować tę grę, jeśli przymierzacie się do menedżerów. Niezły kawałek oprogramowania, ale tylko dla wybranej grupki miłośników.

Grabarz

Burnout

Wydawca: Acclaim ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: Criterion ***Konsola: Xbox***
Ocena: 7.8

Timer
28
Score
Lap: 1/3
Pos: 2/4

Burnout jest konwersją z PlayStation 2 i polega na tym, że ścigamy się samochodami po drogach publicznych w godzinach szczytu.

Do wyboru jest kilka poziomów trudności i szesnaście tras. Zaczynamy od najprostszych, rzucając się do wyścigu na relatywnie prostej trasie. Potem jest już tylko gorzej. Trasy podzielone są na odcinki, które trzeba pokonać, zanim skończy się wyznaczony czas. Co kilkaset metrów ustawiono bowiem checkpointy, w których czas się dodaje. Po drodze mijamy dziesiątki pojazdów, z którymi co jakiś czas się zderzamy. W efekcie zderzenia zachodzą następujące zjawiska: po pierwsze, trzy szybkie powtórki zdarzenia, które dzięki zastosowanej technice wyglądają jak telewizyjne - fajowo. Po drugie, naliczają się punkty za efektowność. Po trzecie natomiast tracimy cenny czas. Trzeba więc wypośrodkować między czasem, a łakomstwem na punkty. W wyścigu oprócz nas bierze udział trzech innych zwariowanych kierowców, których cały czas musimy pilnować. Mają zwyczaj wpychać nas pod inne samochody, a z czasem zostawiać daleko z tyłu. Bo oczywiście, oprócz punktów i czasu, goni nas także pozycja w wyścigu. Im wyższy poziom trudności, tym wyższą lokatę musimy zająć.

Jest to zdecydowanie wyścig zręcznościowy. Fizyka jazdy daleka jest od realności - w zasadzie pojazdy trzymają się drogi świetnie, a lekkie poślizgi dają się kontrolować bez problemów. Ponieważ zaś gra jest konwersją - widać w grafice wiele artefaktów ze starej wersji. W zasadzie poza kilkoma drobiazgami, ma się wrażenie, że to wciąż tytuł na PS2. Ale nie jest to broń Boże zły tytuł.

Przyjemność wielka i lepiej tuż po sesji w Burnout nie jechać samochodem na miasto. Gra jest szybka, barwna, radosna i całkiem atrakcyjna graficznie. Daje dużo przyjemności sfrustrowanym kierowcom i nie tylko!

Grabarz

Barbarian

Do niedawna jeszcze sądzono, że mózg nie jest w stanie się zregenerować. Teraz okazało się, że nie tylko jest to teza błędna, ale mózg radzi sobie z „naprawą" uszkodzeń całkiem nieźle.

A będzie co naprawiać po zagraniu w Barbariana. Czym jest ta gra? Otóż mamy przyjemność przedstawić pierwszą bijatykową party game z prawdziwego zdarzenia na Playstation2. Z jednej strony powinna ona skojarzyć się Wam z takimi tytułami jak Power Stone, a z drugiej - Bloody Roar, czy Dead or Alive.

Jak Barbarian wygląda w praniu? Mamy trzy tryby rozgrywki: quest, versus i training. Quest jest typową opcją „story" w mordobiciach. Podróżujemy od areny do areny i walczymy z jej rezydentami. Każda postać ma inny scenariusz, ale w zasadzie wszystko prowadzi do tego, żeby się z kimś pobić. Podobna sytuacja była w Bloody Roar - niektóre preteksty do pojedynków wzbudzą u Was zapewne uśmieszek: „Powiedział, że podzieli się tą tajemnicą, ale najpierw sprawdził jej umiejętności!". I walczą. Scenariusz jest fajny, mroczny, a historie postaci rodem z sag heroic fantasy: umierający ojcowie, wielkie topory, magowie mrocznych krain - możecie sobie wyobrazić. Tak więc okazuje się, że jakiś mag wyrusza na poszukiwanie źródła supermocy, a ktoś tam znowu tropi zabójców żony. Naprawdę - jak na grę tego typu, gratulacje dla tego, kto siedział nad tekstami. Między walkami przewijają się napisy, a my słuchamy mrocznego głosu lektora, który opowiada całą historię.

KEELA
DAGAN
ROUND 2

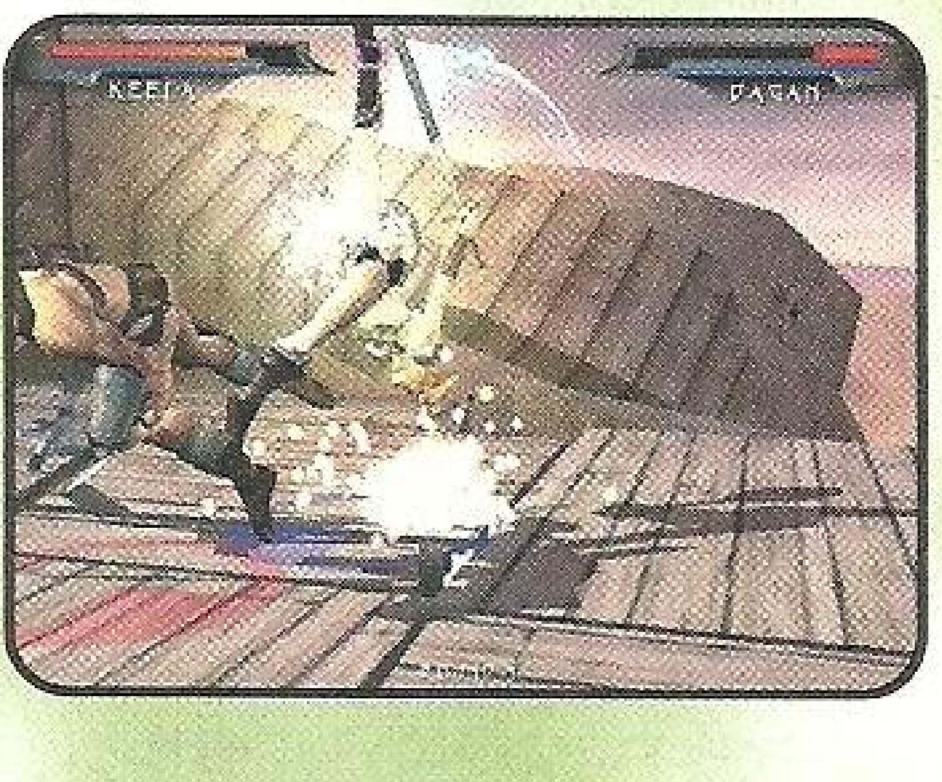
EYARA
PHADE
P3
P4
P1
P2
CORATH
NO PAIN
21
ROUND 1

Scenariusz Barbariana pachnie mi jako żywo książkami Roberta E. Howarda o Conanie i książkami Karla Wagnera o Kane Nieśmiertelnym. Polecam zwłaszcza Conana.

Potem znowu walka i tak w kółko. Walki są oczywiście różne i przypominają zadania z Caliburów: pokonaj przeciwnika, jeśli odnawia mu się energia, zadaj jako pierwszy pięćdziesiąt uderzeń, pokonaj przeciwnika i jego kumpli, itp. Fajne urozmaicenie. Oprócz elementów scenariuszowych, między walkami przyjdzie nam liznąć także klimatów RPG. Za odbyte walki dostaje się bowiem punkty doświadczenia, które można potem wydać na wzbogacanie wachlarza technik, żywotność, szybkość i specjalne umiejętności (na przykład podwójny skok). No i tak się rozwijamy. Kolejnym trybem jest versus - można tam zagrać przeciwko komputerowi, albo kumplom. Versus przyjmie w swe progi nawet czterech graczy i... wiadomo czym to się kończy. Ostatnim trybem gry jest trening, w którym jest szansa opanować podstawowe techniki postaci.

Początkowo postaci jest dziesięć. Jest mumia, lewitujący mag, zombiak, wielka małpa, arabskopodobny mag, typowy barbarzyńca, ziemnowodna panienka - całe spektrum dziwacznych postaci. Trzeba powiedzieć, że zdecydowanie lepiej wypada zestaw bohaterów Barbariana, w porównaniu z taką na przykład Power Stone. Ludki są przemyślane i dają się polubić (za historię, jaka im towarzyszy).

Zahaczamy już nieco o grafikę i dźwięk. Dźwięk - rewela. Przypomina nieco muzykę z „Conana" i naprawdę trzyma fason. Na sesje RPG, czy dla co większych fanów muzyki filmowej ścieżka z tej gry może się okazać nie lada rarytasem. Graficznie Barbarian nie rzuca na kolana, ale nie razi brzydotą. Areny walk są wielopoziomowe (zwykle dwupoziomowe), w różnych fajnych klimatach: wikińskich, greckich, indiańskich, egipskich, itp. Tekstury i oddalenie kamery pozwoliły zabawić się otoczeniem i stworzyć powierzchnie dość proste, ale nie żenujące. Gdybym nie wiercił wzrokiem ekranu wypatrując techniki, na której „postawiono" grafikę w tej grze, pewnie z pamięci powiedziałbym, że poziomy są prześliczne. Bez przesady, ale nie jest źle. Jeśli przyjrzycie się dobrze obrazkom, stwierdzicie zapewne, że zbyt wielu detali tam nie ma.



Przy wszystkich pozytywnych aspektach gry Barbarian, jedno rozłożyło mnie totalnie. Grywalność. Co za potwór!!! Wymieńmy najważniejsze wady. Znikające klatki ruchu: niektóre postacie są tak szybkie, że po prostu znikają i pojawiają się obok. I to nie jest ich magia! Leżą - myk! - stoją i już Cię biją. Koszmarek. Po drugie combosy. Komplecików w Barbarianie nie da się blokować. To raz. Dwa - są szybkie. Granie jest przez to tak frustrujące, że nie jestem w stanie przelać tego na papier. Od kompleciku, do kompleciku. A przez braki klatek obrywa się znacznie częściej, niż by się chciało. Mało tego - kiedy już się nauczysz „oszukiwać" grę jej własną bronią - przejdziesz wszystko jednym komplecikiem. Beznadzieja. Punkt trzeci: kamera. Tu będzie krótko - przedmioty na arenie zasłaniają postacie. Czasem na cały ekran wyjedzie Ci wielki słup. I walcz teraz. Podpowiem, że za nim, cały czas walczą postacie. Możesz od razu zakładać, że dostajesz łomot.

Bieganie, rzucanie przedmiotami, uderzanie nimi, magia, combosy, ciekawe postacie. Świetny, mroczny klimat, ale i długi czas ładowania praktycznie wszystkiego. Czy jest to dobra party game? Cholera - na jeden wieczór owszem. Ale frustracja, która rodzi się na skutek wymienionych wyżej wad w pewnym momencie zaczyna być tak wyraźna, że nie ma sensu dalej grać. Jedni gracze mówią o Barbarianie, że kto raz weń zagra - na pewno kupi. Inni: dwiema postaciami jest sens grać, reszta zasysa. Ja powiadam: brak konkurencji na PS2, najlepszy klimat dark fantasy jak dotąd na konsole, niezła grafika i czterech graczy. Zwłaszcza to ostatnie - kilka partyjek ze znajomymi uświadomiło mi, jak bardzo opcja multiplayer podnosi walory gry.

Grabarz

EYARA
PHADE
ROUND 2

Dla malkontentów dodam, że filmy „Conan the Barbarian" i „Conan the Destroyer" z Arniem nie umywają się do jakości opowiadań. Lektura dla prawdziwych mężczyzn.

KEELA
DAGAN

PlayStation 2

Gra imprezowa a'la Power Stone. Szybka i frustrująca.

- *Wydawca:* Titus
- *Producent:* Saffire
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA	■■■■■■■■□□
DŹWIĘK	■■■■■■■■□□
MIÓD	■■■■■□□□□□

6.8

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

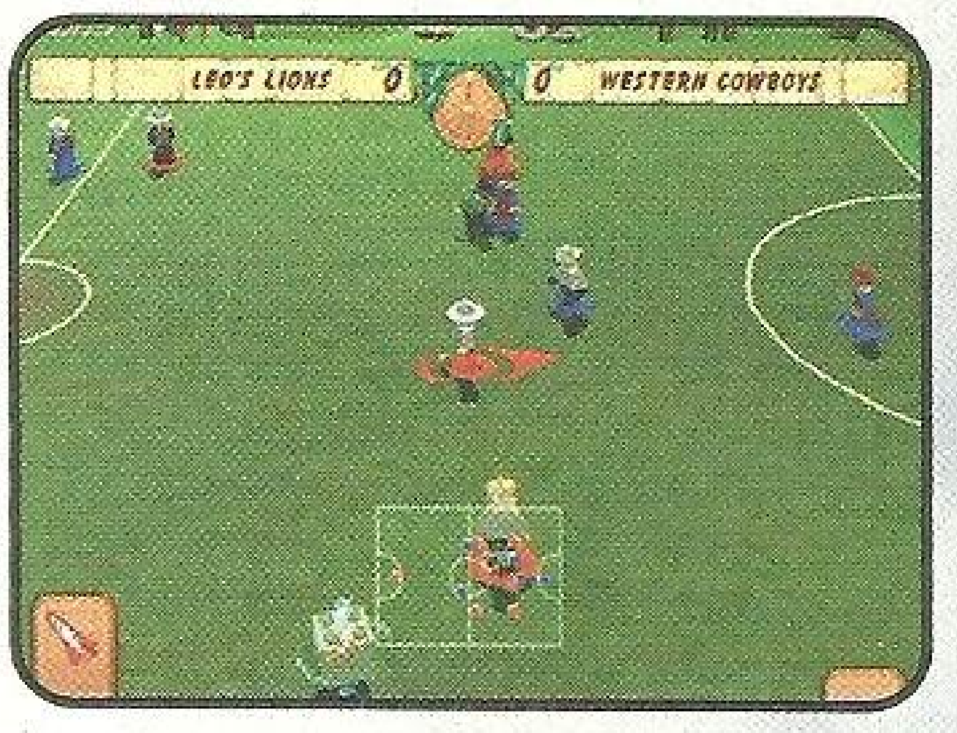
Lego Football Mania

Czy wiecie, że każdy element klocków Lego przechodzi testy na szkodliwość dla dzieci? Bada się, czy może zostać połknięty, czy może się zmieścić do ucha, nosa, itp. Sztab ludzi nad tym pracuje.

Lego Football Mania jest natomiast na pewno grą bezpieczną dla dzieci powyżej lat pięciu. Zresztą nie tylko dla dzieci. Ideą tej gry było oczywiście zdążyć na Mistrzostwa Świata w piłce nożnej, co niespecjalnie się autorom udało. Cóż - lepiej późno, niż wcale. W ten oto sposób mamy grę piłkarską lekko po rozgrywkach.
Cała akcja toczy się rzecz jasna w świecie klocków LEGO, więc spodziewać się należy klockowych środowisk i ludków, zwanych popularnie „legudkami". Faktycznie. Do odkrycia dwadzieścia trzy stadiony w klimatach od Arktyki, przez Dziki Zachód, aż po klimaty science-fiction. W opozycji niejako - drużyny w sile dwudziestu siedmiu sztuk: strażacy, rycerze, kowboje - czego tylko sobie zażyczycie. Na początku odkrytych jest tylko cztery. Czyli już na wstępie wiadomo, że jest co w grze odkrywać. Lego Football Mania jest grą garściami czerpiącą z idei wyścigów, w których zbieramy porozrzucane na trasie niespodzianki. Taka niespodzianka - jak pewnie wiecie - może zostać użyta w defensywie i ofensywie (zwykle są to bomby, tarcze, spowalniacze, przyspieszacze). Podobnie jest tu. Na boisku leżą różne niespodzianki, które zbierają przebiegający przez nie zawodnicy. Można ich potem z powodzeniem używać. Są to, między innymi: niewidzialność, zamiana piłki w rakietę, zamiana piłki w bombę, tarcza nietykalności, przyspieszające buty, itp. Dzięki tym jakże nowatorskim zasadom, nie zawsze przeć będziemy w kierunku bramki, rezygnując czasem z kursu na rzecz ciekawej niespodzianki znajdującej się opodal. Fajny patent.
W Lego Football Mania gra się dość ciężko. Legudki nie są sprinterami i telepią się dość niemrawo po murawie, przez co naprawdę ciężko porównywać LFM do jakiejkolwiek gry piłkarskiej. Fakt - są opcje, które zbliżają tę grę do pierwszej ligi. Na przykład komponujemy drużyny spośród dostępnych zawodników. Zawodnicy mają statystyki: szybkość, celność podań, strzały, itp - niewiele, ale jednak. Można wybrać ustawienie zawodników na boisku. Można ich wreszcie trenować na mini-gierkach treningowych. Sporo zabawy. No i - oczywiście - możliwość gry w cztery osoby, która zawsze podnosiła miodność tego typu produkcji.
Nie wiem tylko, czy Lego Football Mania jest grą dla dzieci. Nie wiem, czy maluchy nie pogubiłyby się w tych opcjach i znajdźkach na murawie. Rzekłbym raczej, że jest to gra dla miłośników piłek nożnych na konsole, którzy mają raz na jakiś czas ochotę pobawić się w coś wesołego, ale w okolicznych klimatach. Wtedy - owszem - można z wypróbowanymi kolegami od ISSa, czy czegokolwiek innego wpuścić się w beztroskie brykalstwo i torpedowe strzały, a gwarantuję, że tych kilka minut spędzonych przy Lego Football Mania wpłynie pozytywnie na jakość spotkania. A dzieciom dałbym normalną piłkę, żeby sobie nie wypaczały wiedzy na jej temat.

Grabarz

WESTERN COWBOYS
0
0
SHIPSHAPE SHIPMATES



CITY STRIKERS
0
0

PlayStation 2

Zabawkowa piłka nożna. Może spodobać się nawet dorosłym.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Silicon Dreams
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

5.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap*

Tour De France

Ilu z Was lubi oglądać w telewizji wyścigi kolarskie? Zapewne niewielu, choć trzeba przyznać, że ta dyscyplina ma swych zagorzałych kibiców. Właśnie dla nich jest ta gra.

LIMIT 00:25:00
TIME 00:13:76
30

Zastanawiacie się zapewne, jak można realistycznie przedstawić wyścig kolarski w grze wideo. Dotychczas wszelkie gry związane z rowerami polegały na waleniu w przyciski i modleniu się, żeby palce wytrzymały do mety. W Tour de France nie mogło tego zabraknąć, ale gdy przyjrzeć się bliżej, okazuje się, że więcej zależy od naszego zmysłu taktycznego, umiejętnego rozłożenia sił kolarza (nie naszych) niż od wytrzymałości naszych dłoni. Nie da się przejechać całego wyścigu na pełnych obrotach – trzeba nauczyć się jazdy w peletonie i wykorzystywania slipstreamu, który tworzy się za innymi kolarzami do odzyskiwania sił. Przydają się też bidony z wodą, ale mamy ich ograniczoną ilość, a na dokładkę podczas picia nasz kolarz zwalnia.
Najważniejszym trybem w grze jest oczywiście Tour de France. Zaczynamy tam karierę naszego kolarza. Na początek przyda się trochę treningu, który kosztuje sporo kasy. Ale trening zwiększa podatność na kontuzje, więc trzeba odpoczywać. Żeby zrobić porządnego kolarza, który ma szansę zawalczyć w najważniejszym wyścigu, potrzeba dużo czasu, a kariera trwa tylko pięć lat. Ulepszenie roweru też bardzo dużo kosztuje. Nie wiem, czemu twórcy gry nie pomyśleli o transfuzjach krwi przed wyścigiem, sterydach i innych tak powszechnych ostatnio „dopalaczach". Wystarczyłoby przeprowadzać po wyścigu wyrywkowe kontrole... Hehehe. Przecież taka jest rzeczywistość, nie ma miesiąca bez skandalu dopingowego wśród kolarzy. Koniec żartów – niech, chociaż gry będą uczciwe. Trzeba też uczestniczyć w mniejszych wyścigach, aby zdobyć fundusze. Raz na rok przychodzi czas na największe wyzwanie, czyli wyścig dookoła Francji.
Tour de France w żadnej mierze nie może zostać uznany za ładną grę. Przeciętna, momentami mierna grafika – kolejne grupki kolarzy dorysowują się w niedużej odległości, krajobrazy nie są zachwycające – tekstury powtarzają się zbyt często, a obiekty wokół trasy nie zachwycają. Animacja kolarzy jest zaledwie przyzwoita. Całość jednakowoż oddaje to, co ma oddać i jest całkiem znośna. Dźwięku prawie nie ma – podczas wyścigu usłyszymy, co najwyżej zgrzyt łańcucha, szum opon sunących po asfalcie czy sapanie kolarzy na trudnych podjazdach.

Zabawa wcale nie jest łatwa, choć sterowanie jest w miarę proste. Trzeba jednak bardzo uważać na innych kolarzy, każda wywrotka zmniejsza próg wytrzymałości naszego kolarza, a dwie/trzy wywrotki kończą nasz udział w wyścigu. Szczególnie trzeba uważać podczas długich zjazdów – prędkość jest duża i jeden błąd kończy się potężną kraksą.
Tour de France nie jest dla każdego – to gra-ciekawostka. Jeżeli lubisz kolarstwo, to wkręcisz się z pewnością. Ja wprawdzie nie przepadam za oglądaniem kolarzy w TV, a jednak wciągnęła mnie na dłuższą chwilę. To ciekawie zaprojektowana, przemyślana, ale wymagająca jak na mój gust zbyt dużo mashowania symulacja.

Marcellus

POS
REC
TIME 01:00:18
30

PlayStation 2

Cóż, dla każdego coś miłego. Jest i kolarstwo na PS2.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

6.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Romance Of The Three Kingdoms VII

Dopiero ponad sto lat temu ludzkość nauczyła się przywracać niektórym ludziom wzrok. W jakiś czas potem okazało się jednak, że ci, którzy od dziecka są niewidomi, często cierpią po przywróceniu wzroku tak bardzo, że plusy są bardzo wątpliwe.

Okazało się mianowicie, że ludzie niewidomi tak świetnie radzili sobie za pomocą zmysłu dotyku i słuchu, że sygnały wzrokowe były dla nich tylko zbędnym chaosem, który przeszkadzał w normalnym funkcjonowaniu. A pomyśleć, że z kolei w życiu każdego człowieka wzrok jest najważniejszy. Myślałem o tym próbując dogryźć się do idei Romance of the Three Kingdoms VII i odkrywając powoli, że grafika w tej grze nie mówi o niczym. Że ciężko jest polubić grę, która jest brzydka - jesteśmy przecież wzrokowcami. Ale tu jest pole do popisu dla poetów i... graczy-koneserów.

Bo faktycznie gra jest brzydka. Walory wizualne ograniczono w niej do minimum. Może jej to utrudnić nieco wejście na rynek europejski, czy nawet amerykański, zwłaszcza, że dotyczy tematyki dość hermetycznej. Jest to mianowicie próba stworzenia (po raz kolejny przez Koei zresztą) gry, która symulowałaby w stopniu jak najwierniejszym przemiany w Azji, rozpoczynające się od okresu Rebelii Żółtych Turbanów.

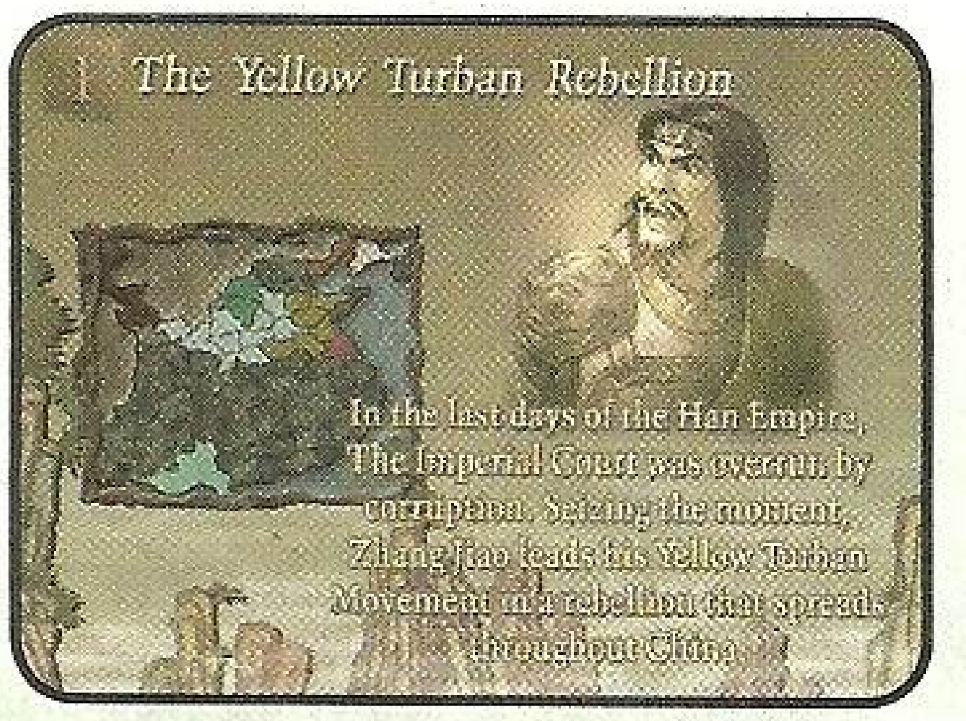
Sytuacja doprawdy nie do pozazdroszczenia. Do niedawna rządził jeszcze Imperator Ling, po czym Azja rozpadła się na trzy walczące ze sobą części, podlegające odpowiednio klanom Wu, Shu oraz Wei. A potem?... Potem już tylko setki lat wojen, potyczek i prób wskrzeszenia dawnego, świetnego królestwa. To jest także okres naszych działań. Mamy bowiem w grze Romance of the Three Kingdoms VII do ukończenia ponad dziesięć scenariuszy, w których jako różni możnowładcy, czy nawet dowódcy militarni stawać będziemy na czele to mniejszych, to większych grup, by doprowadzić do sukcesu taki czy inny plan naszego zwierzchnika.

W zasadzie mógłbym się teraz pokręcić w meandrach języka polskiego, by w ultraciekawy sposób opowiedzieć o tym, jak trzeba zdobywać tereny, a przy okazji prowadzić politykę. Jak trzymać w ryzach buńczuczne społeczeństwo, a za razem umiejętnie "motywować" je do pracy w polu. Jak narzucać ceny, jak tworzyć taktyki wojenne i coraz bardziej zaawansowane technologie. Wszystko w ramach historii, oczywiście. Romance of the Three Kingdoms VII jest bowiem przede wszystkim - co ważne - grą historyczną. Tak - mógłbym wciskać tu taki bajer, ale po co? Czy nie dość, że powiem, iż Romance of the Three Kingdoms VII jest jak dotąd najbardziej rozbudowaną grą tego typu na rynku? Że naprawdę jest tu czym się zajmować i co robić? Że reakcje ludzi wcale nie są sztampowe i ich różnorodność doprawdy jest niemała? Podobnie zresztą jak menedżery piłkarskie - ta gra stoi bazą danych, na której się opiera. Postacie, możliwości - ciężko je zliczyć. Kierujesz naprawdę żyjącym krajem. Wspaniała idea. Ale w końcu sześć części tradycji już za nią.

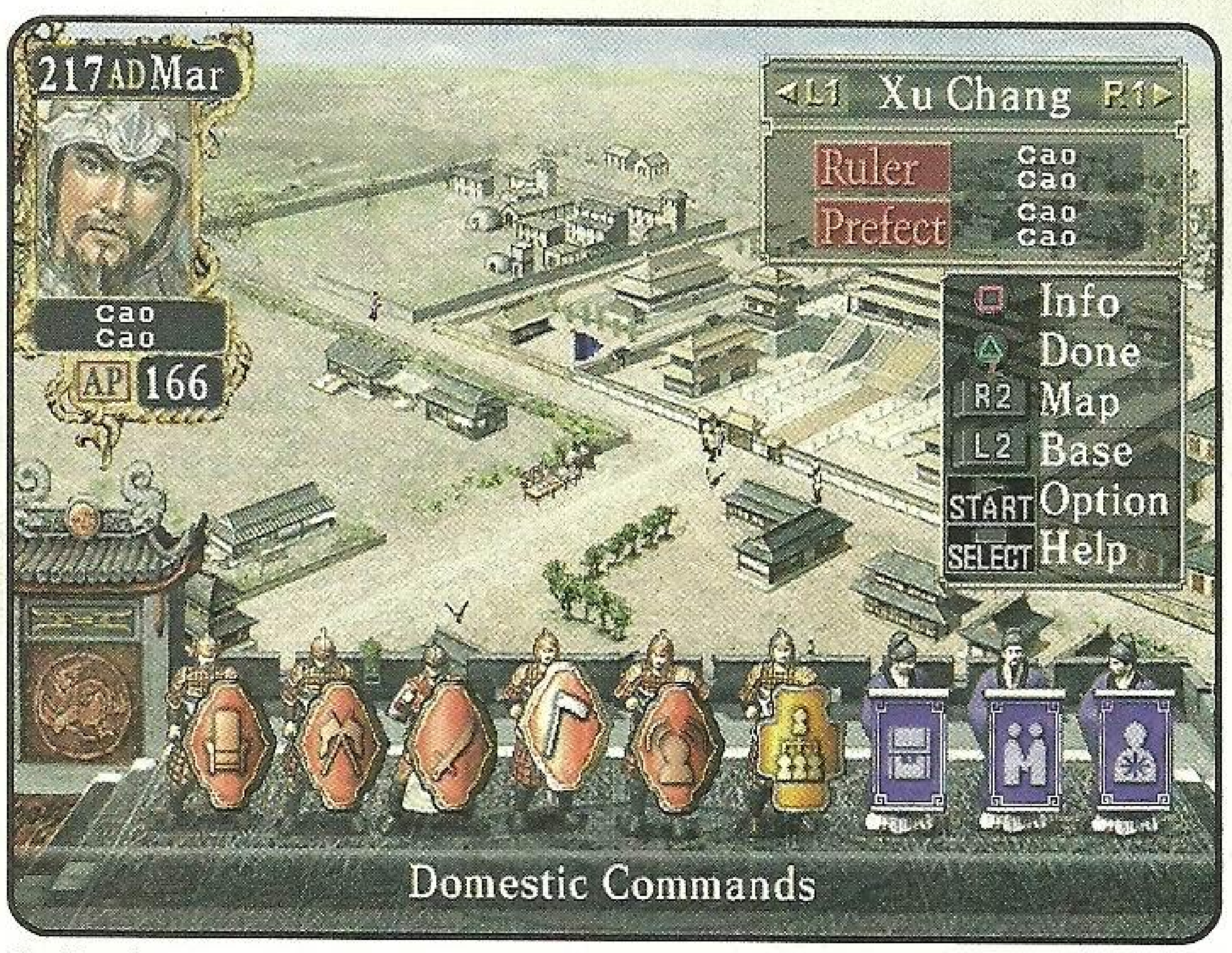
Co można zrobić samemu? W zasadzie wszystko - od kreowania postaci, w którą chcemy się wcielić, po - o czym już wspominałem - technologie militarne. Mało tego. Można tworzyć własne jednostki i ich dowódców. W zasadzie jesteśmy w stanie wyszkolić ponad setkę różnych dowódców wojskowych! Niestety - ceną za tę różnorodność jest ubogość, a właściwie ubóstwo grafiki. Nie wiem do czego to porównać... Ludki są malusieńkie, podczas starć wojennych dostajemy grafikę wręcz a la szachy. Menu tchną jakimiś zupełnie podstawowymi efektami graficznymi. Jest nieco przepięknych wstawek FMV, ale da się je zliczyć dosłownie na palcach. Ciężko podnosić za to ocenę. Za to muzyka... Ech - muzyka, to jest na poziomie Tenchu, Final Fantasy... Nie wiem do czego jeszcze porównywać. Naprawdę cudowny kawałek melodii wrzucono w tę produkcję.

I tak to wszystko właśnie wygląda. Ugiąłem się pod fenomenalnie opracowanymi informacjami historycznymi w Romance of the Three Kingdoms VII. Prawdę powiedziawszy - lekko mnie to przerosło. Ale odłożyłem pada dosłownie na kilka minut, by przypadkowo obecny u mnie w domu znajomy - miłośnik gier gospodarczo-strategicznych - przyssał się do konsoli na dobre. Śmigając przez kolejne miasta, uświadomił mi, że można bez problemu poradzić sobie ze wszystkim, nawet bez wprawy w dziedzinie gier konsolowych. Bitwy, które jak dotąd były dla mnie rozgrywkami szachowymi, teraz stały się naprawdę popisem kunsztu strategii i taktyki. To jest naprawdę niezła gra! Długa i rozbudowana, ale - co już pewnie zauważyliście - nie jest to gra dla wszystkich, ale po prostu kolejny niszowy tytuł i to nie dlatego, że traktujemy gry strategiczne jakoś specjalnie, bo mało ich na konsole. Raczej właśnie przez to, że pewnie tylko koneserzy gatunku przymkną oczy na błotko graficzne Romance of the Three Kingdoms VII i pokochają ją, jak dziewczynę, która może nie jest najładniejsza, ale ma serce ze złota i przepiękny głos.

Grabarz



In the last days of the Han Empire, The Imperial Court was overrun by corruption. Seizing the moment, Zhang Jiao leads his Yellow Turban Movement in a rebellion that spreads throughout China.



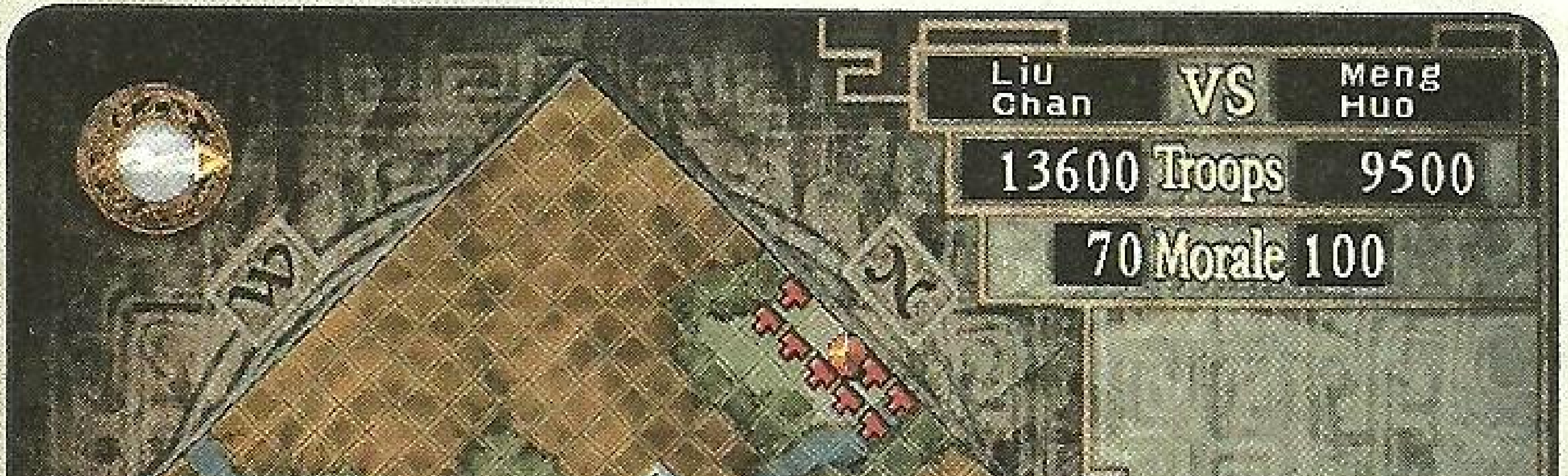
Grafika jest, nazwijmy to, umowna. Ale nie powinno to przeszkadzać osobom, które chciałyby się co nieco dowiedzieć o historii Chin.

China made by Koei

China - Made in Koei...

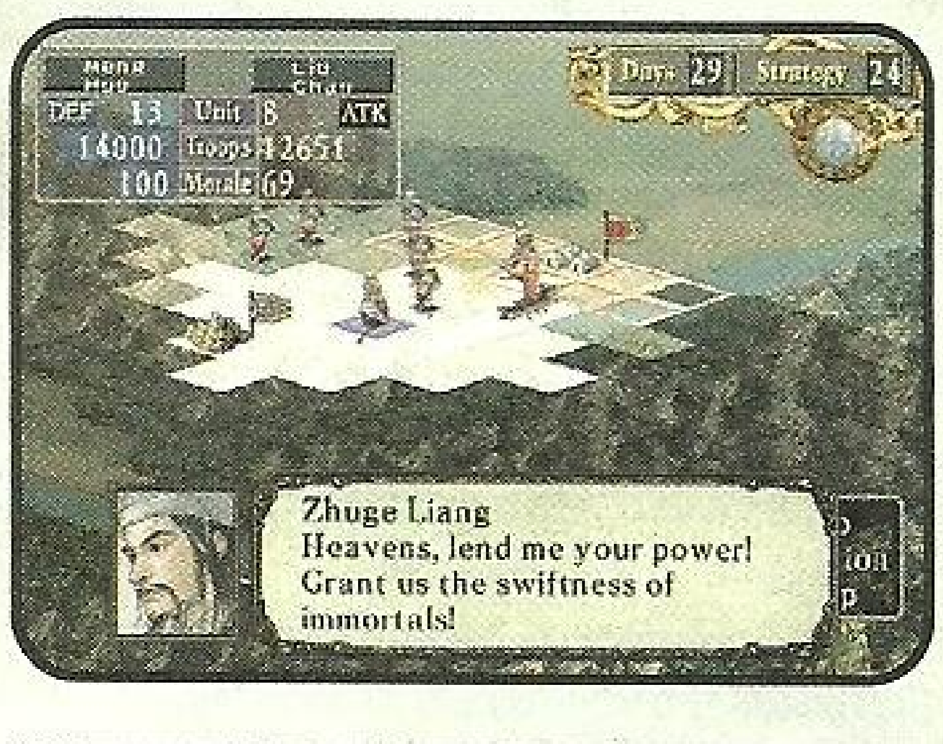
Koei specjalizuje się w opisywaniu tego właśnie okresu za pomocą różnych gatunków gier. Jeśli więc macie ochotę na chińskie zabawy - Playstation 2 ma już poważną kolekcję tego typu produkcji, którą może się szczycić. Po pierwsze cała seria Koei - Dynasty Warriors: są już trzy części, z czego druga u nas w kraju po bardzo atrakcyjnej cenie. Tam kierujemy poczynaniami jednego generała, który po prostu brnie przez chmary przeciwników, tnąc na prawo i lewo. Zaczynamy od Żółtych Turbanów, rzecz jasna. Można się wciągnąć.

Tytułem, który skierowany jest zaś do miłośników strategii czasu rzeczywistego, także ze stajni Koei, jest natomiast Kessen II. Także ta epoka, ale tu - dla odmiany - doskonała epopeja ubarwiona świetnymi bitwami, ze sporym wątkiem magicznym i fajnymi przerywnikami o życiu "międzybitewnym" naszych bohaterów. Jeśli nie mieliście do tej pory żadnego z tych tytułów na tapecie - polecamy uwadze. Przypominamy zaś, że pierwsza gra Dynasty Warriors ukazała się na Playstation w roku 1997 roku i była... mordobiciem. No, proszę! Jeszcze czekamy na platformerka i przygodówkę.



Zhuge Liang
I believe we should use [Surround] for this battle.

Z drugiej strony siódma część Romance Of The Three Kingdoms to całkiem ciekawa gra strategiczna. A tych na PS2 nie ma zbyt wiele.



Zhuge Liang
Heavens, lend me your power! Grant us the swiftness of immortals!

PlayStation 2

Coś dla fanów histori Orientu. I tylko dla nich.

- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Koei
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA	■■■■□□□□□□
DŹWIĘK	■■■■■■■■■□
MIÓD	■■■■■■■■□□

7.5

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Formula One Arcade

PSOne żyje i nawet czasami wierzga, nie dając o sobie zapomnieć. Niestety gry, które ukazują się ostatnio na „szaraka", zazwyczaj nie zasługują nawet na splunięcie. W tym przypadku jest jednak inaczej. Cieszymy się.

Można jeszcze z PSOne wycisnąć trochę ikry. Wprawdzie Formula One Arcade nie jest jakimś rewelacyjnym tytułem, ale w porównaniu do tego, czym ostatnio byłem raczony przez usłużnych programistów z Midasa jest to prawdziwy rodzynek. Nawet słodki. Formula One Arcade to prosty zręcznościowy racerek zrobiony na licencji FIA - są tory, kierowcy i zespoły z trwającego właśnie sezonu F1. Dopisek Arcade jasno daje do zrozumienia, że nie będzie tu żadnych zasad, kar czy nawet krztyny realizmu. Szybka jazda, powerupy, rozpychanie się na torze i koszenie trawników - na tym to właśnie polega.

Wszystkie dopalacze są tak wyświechtane, jak to tylko możliwe - mamy tu takie niespodzianki jak: przyspieszenie, nietykalność, dodanie kilku sekund do uciekającego czasu czy wielkie opony dające na moment lepszą przyczepność. Jedyną innowacją jest autopilot - pilotuje nas przez chwilę z bezpieczną prędkością i najczęściej trafia się przed trudnym zakrętami (co mu się bardzo chwali).

Formula One Arcade nie zachwyci nas ilością opcji - zwykły wyścig, coś w rodzaju mistrzostw i wyścig dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. W mistrzostwach odkrywamy kolejne trasy i kierowców i tak dalej.

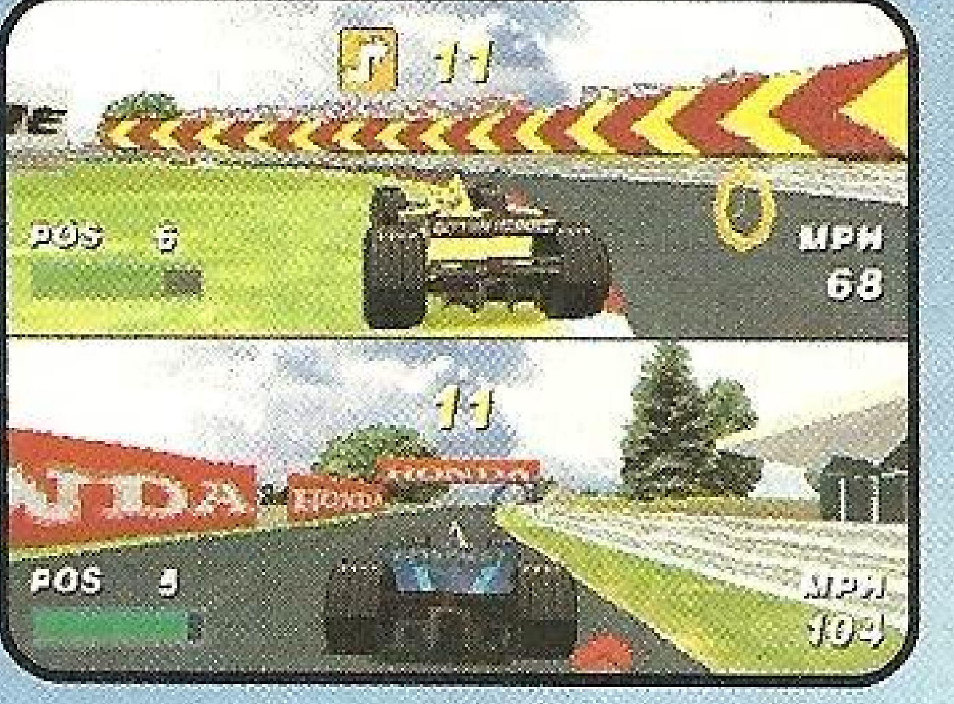
Nie powiem, żeby ten wyścig wyglądał jakoś specjalnie pięknie - owszem, jak na obecną kondycję PSOne jest całkiem nieźle, w miarę żwawo i kolorowo. Ale po przesiadce z PS2 kłują w oczy sporej wielkości piksele i niska ilość klatek na sekundę - chrupanie jest naprawdę poważne. Oczywiście obiekty dorysowują się bardzo blisko, a bolidy skręcają skokowo. Ale nie ma co narzekać - jest jak jest i lepiej nie będzie. Choć oczywiście Gran Turismo 2 to nie jest. Z dźwiękiem jest jak w klasycznych arcade'owych wyścigach. Nienajgorsza muzyczka, standardowe odgłosy komunikatów i zbieranych dopałek (pibibip i tym podobne) oraz monotonne wycie silników. Da się znieść, choć czasami tworzy się niezła kakofonia.

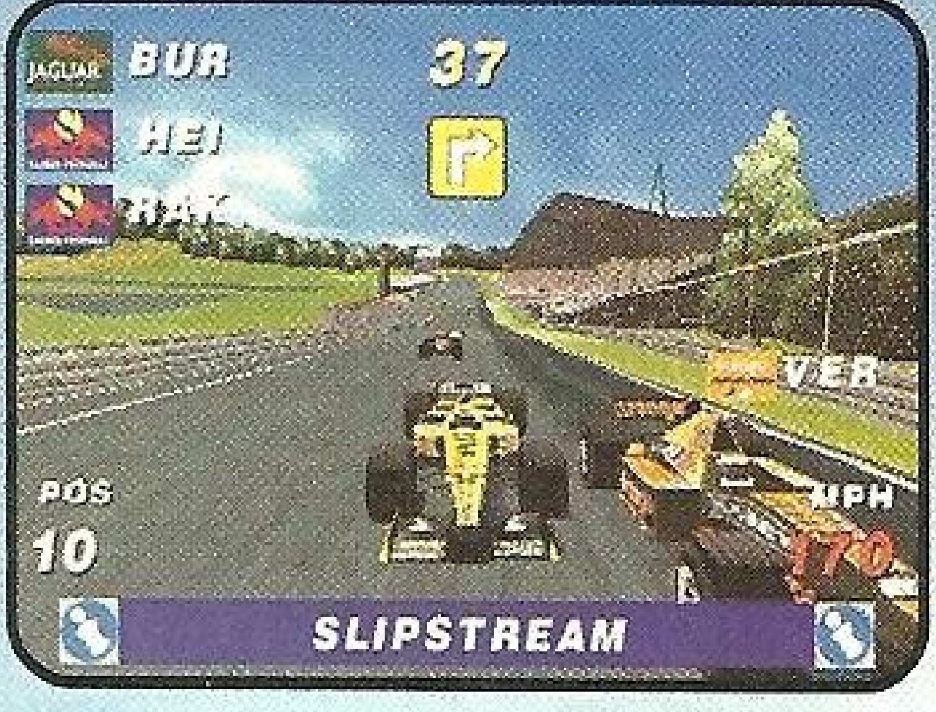
Zabawa jest całkiem przyjemna, choć niezbyt długa czy wciągająca. Sterowanie jest trochę kapryśne i mogłoby być lepsze, ale po chwili można się przyzwyczaić.

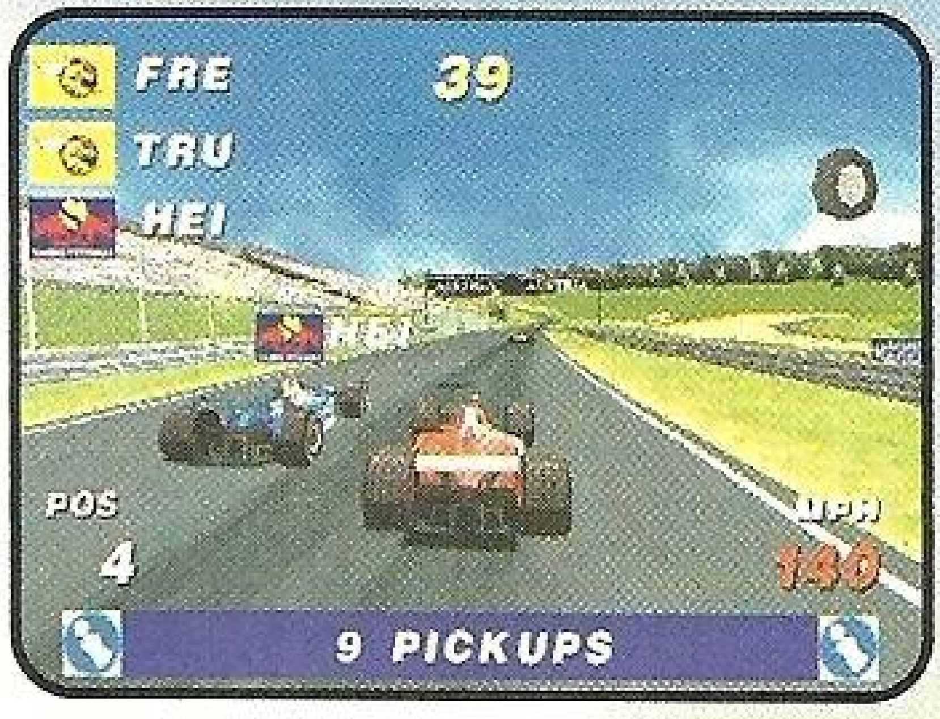
Formula One Arcade w sumie wypada całkiem nieźle - na bezrybiu i rak ryba. Może i brakuje tu jakiegoś ciekawego pomysłu i jest to zwykłe wykorzystanie sprawdzonych pomysłów i tej drogiej licencji, której wykupienie musi się przecież zwrócić...

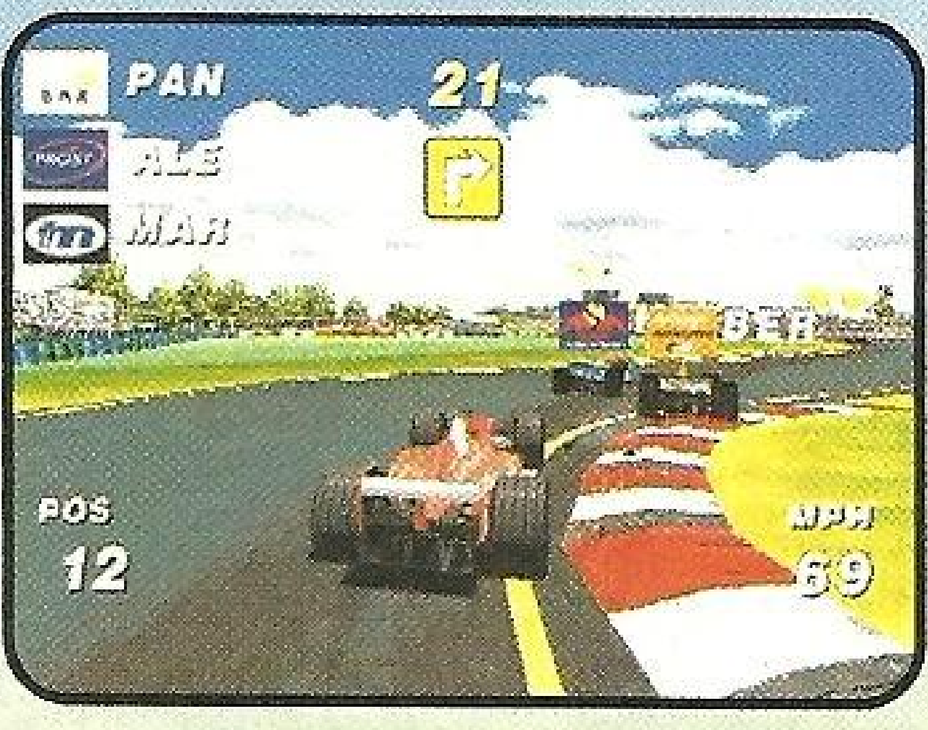
Ale F1 Arcade jest i tak lepsze i z pewnością o wiele zabawniejsze niż granie w koszmarki w stylu All-Star Racing.

Marcellus









PlayStation

Erm... Gdzie jest ta stara Formuła Psygnosis?

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Studio 33
- *Liczba graczy:* 1-2

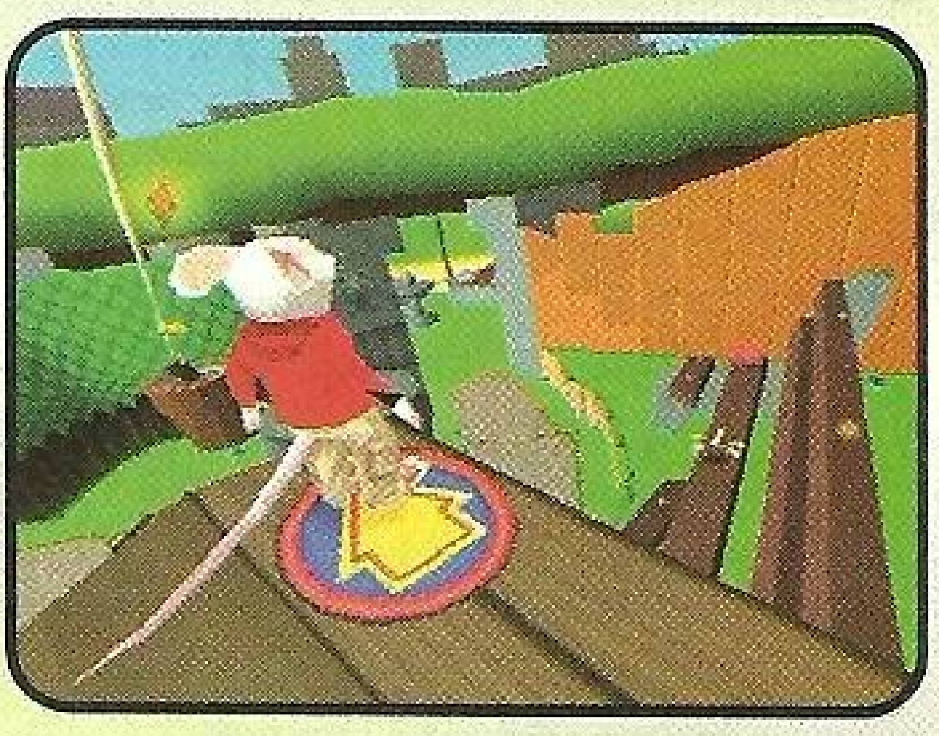
GRAFIKA	■■■■■■□□□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■■■■■□□□□

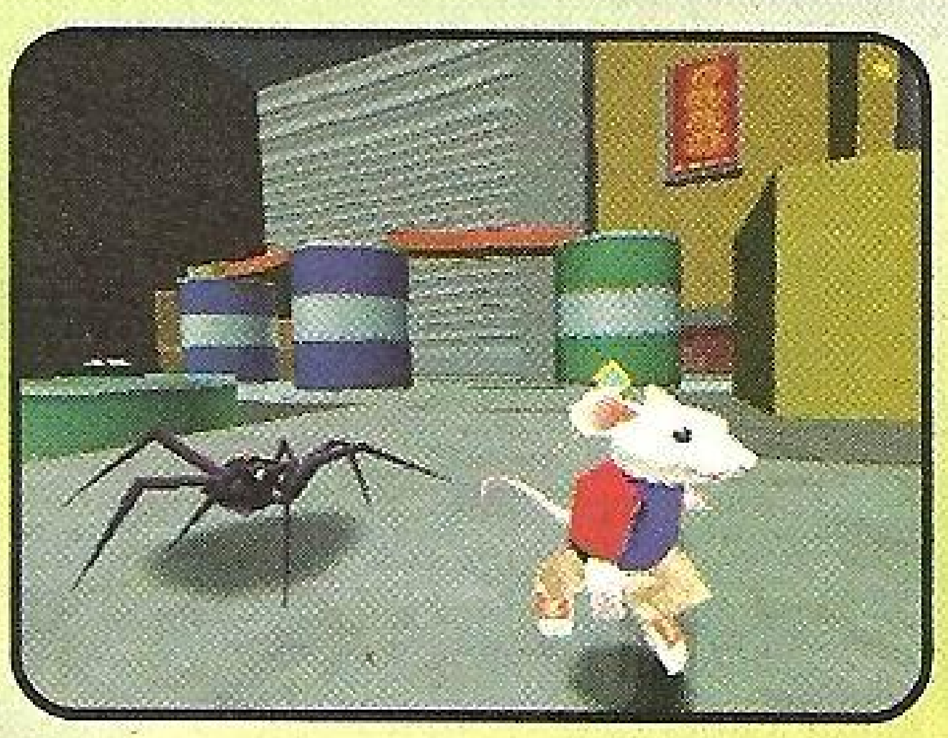
Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.7

Stuart Little 2

Stuart Little to myszka. Stuart Little 2 to drugi film o jej przygodach. Stuart Little 2 to też gra na PSX. Proste, prawda?





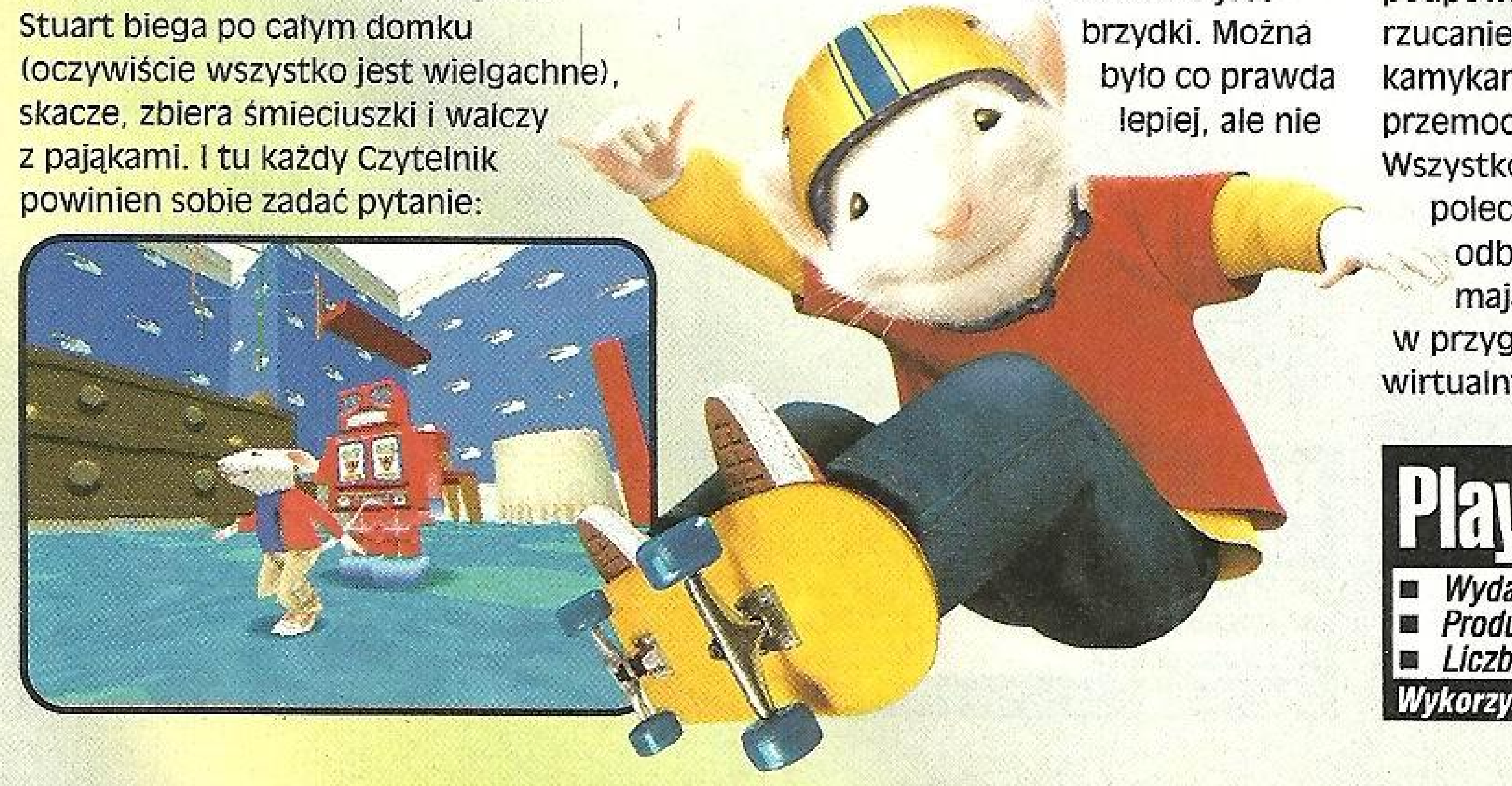
Czym może być gra oparta na animowanym filmie o przygodach mychy? Eee, krwawą strzelanką FPP? Wyścigami? A może bijatyką?

No dobrze, dość już. To platformówka, do tego na zakurzone PlayStation. Czyli już wiecie, czego się spodziewać. To kolejny tytuł, wydany na zdychającą konsolę tylko dlatego, że sprzedała się w 80 milionach sztuk. A więc szybko. Stuart biega po całym domku (oczywiście wszystko jest wielgachne), skacze, zbiera śmieciuszki i walczy z pająkami. I tu każdy Czytelnik powinien sobie zadać pytanie: pająki tak duże, jak mysz? Czy to nie lekkie przegięcie? No chyba, że domownicy tak zaniedbali swoje mieszkanie, aż zalęgły im się jakieś egzotyki.

Wszystko jest proste i umowne - tekstury tak wielgachne, że prawie ich nie widać, każdy przedmiot składa się z kilku polygonów na krzyż... Ale nie można narzekać. Tak naprawdę Stuart wcale nie jest brzydki. Można było co prawda lepiej, ale nie ma też co płakać. Jest nowa gra na PSX i wcale nie taka straszna. Sterowanie zgrabnie dopasowane, więc mycha śmiga bez ociągania tam, gdzie jej wskażemy. Muzyczka przygrywająca w tle, jak i podłożone głosy nie drażnią ani nie są rewelacyjne - takie tam średniaki. Przed grą przechodzimy dokładny trening, ale i tak podczas zabawy towarzyszy nam żółty ptaszek i podpowiada, co i jak należy robić. Poza rzucaniem w przeciwników fioletowymi kamykami nie uświadczymy tu żadnej przemocy.

Wszystko to sprawia, że Stuarta można polecić tylko najmłodszym odbiorcom, którzy byli na filmie i mają ochotę potowarzyszyć myszy w przygodach rozgrywających się w wirtualnym świecie. Tak więc jeśli macie małą pociechę w domciu i chcecie jej sprawić jakąś nową i odpowiednią dla niej grę, to Stuart może okazać się dobrym rozwiązaniem. Sami raczej w niego nie zagracie, ale kiedy już pociecha pójdzie spać...

o.g



PlayStation

Lil' Stu z telewizora, Lil Bowow z głośników... Biedne dzieci.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	■■■■□□□□□□
DŹWIĘK	■■■■■□□□□□
MIÓD	■■■■■□□□□□

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.0

Fireblade

Fireblade to specjalny oddział szybkiego reagowania, stworzony przez zachodnie mocarstwa. Wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt bojowy ma zapobiegać atakom terrorystycznym. Najpotężniejszą frakcją są Wschodnie Stany Zjednoczone, których liderzy planują wkrótce uderzenie na szeroką skalę.

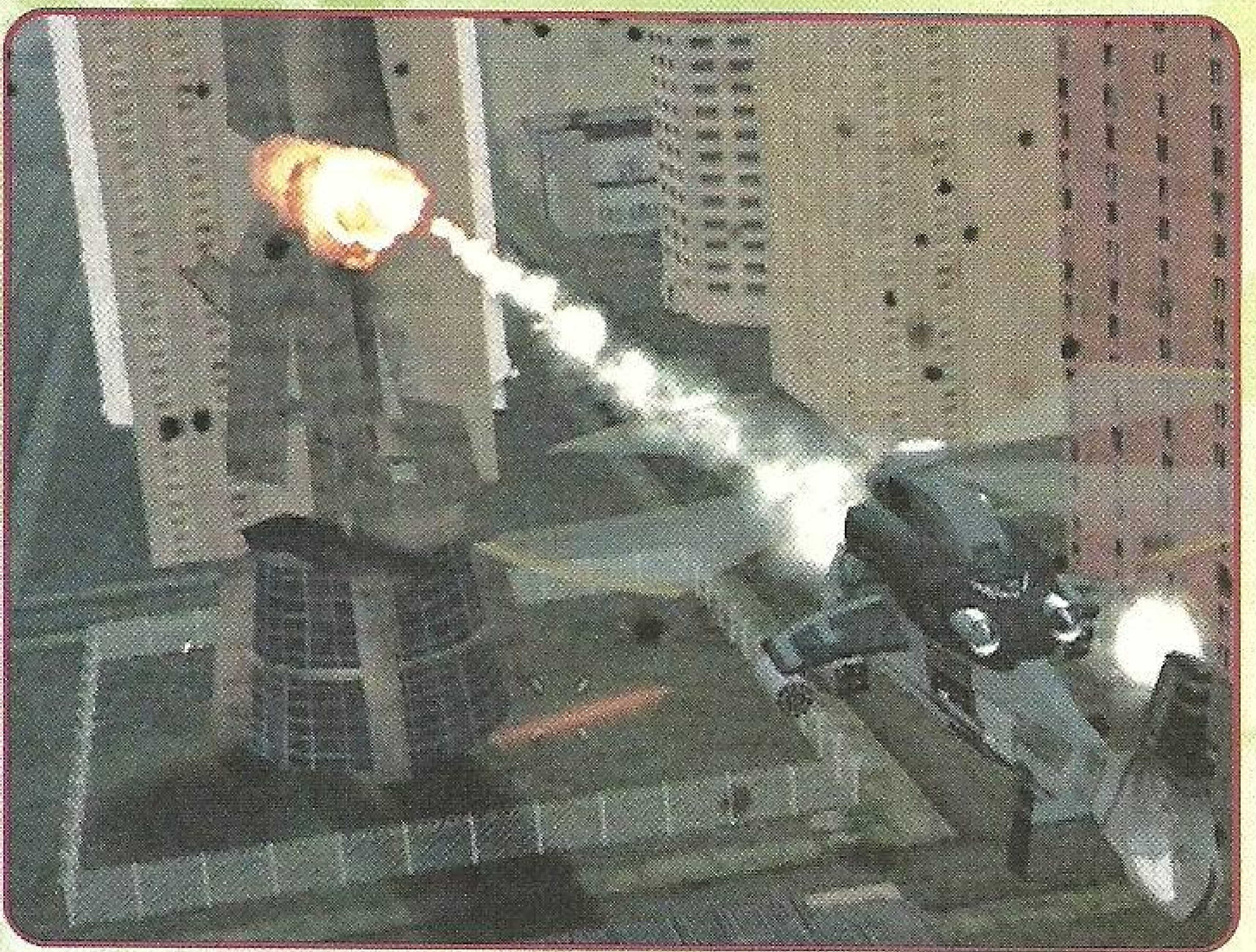
WSZ budują na całym świecie obozy treningowe i fabryki, w których konstruowany jest sprzęt masowej zagłady. Do akcji przystępuje więc oddział Fireblade, który jako jedyny może zapobiec konfliktowi na szeroką skalę. Kilka cichych uderzeń na bazy nieprzyjaciela i będzie po sprawie.

W grze znajdują się cztery kampanie i w sumie osiemnaście misji. Podczas nich oddział Fireblade znajdzie się w Szwajcarii (niewinnej i neutralnej Szwajcarii), w Ameryce Południowej, w państwach Ameryki Łacińskiej (dżungla amazońska), a nawet na Kole Polarnym. Oczywiście każda z tych lokacji wygląda dość charakterystycznie – Szwajcaria to tereny górzyste, piękne lasy i jeziora. W Ameryce śmigłowce wlecą do miast, a na Biegunie... Cóż, wszechobecny śnieg nie pozostawia wątpliwości, gdzie rozgrywa się misja.

W Fireblade podczas kolejnych misji pilotujemy dwa śmigłowce bojowe: AV-76 Vendetta oraz UV108 Talon. Każdy z nich służy do innych zadań: Vendetta to typowa szybka maszyna, ale bez supermocnego opancerzenia, a z kolei Talon potrafi przewozić komandosów, a także łyknąć więcej pocisków nieprzyjaciół na pancerz bojowy. Śmigłowce różnią się także częścią wyposażenia przydatnego do eksterminacji nieprzyjaciół. Jest tego całkiem sporo: ciężki karabin maszynowy, potężne rakiety sterowanie, jeszcze inne rakiety, pociski typy swarmers, których można wystrzelić całą chmarę w kilka sekund, działo strzelające prądem (atakuje układy elektryczne pojazdów, wyłączając je z akcji na kilka minut), wreszcie broń snajperska.

Oczywiście powierzchnia ładowni jest ograniczona, warto więc oszczędzać amunicję. Na szczęście jednak, często po zniszczeniu jakiegoś celu pojawia się skrzynka z energią bądź zaopatrzeniem – wystarczy podlecieć i obniżyć pułap, a amunicji błyskawicznie przybędzie. Teraz można już z powrotem wkraczać do walki.

Misje są dość ciekawe i nie miałem przez kilka godzin uczucia nudy. Klasyczne fire&forget (czyli zniszczenie określonego celu) przeplatane są zabawą w ochronę na przykład komandosów czy bazy, czy załatwienie jakiejś sprawy po cichu. Po cichu to znaczy w trybie stealth, w którym śmigłowiec otacza termooptyczny kamuflaż, a obroty wirnika znacznie maleją. Naturalnie gdy kierowana przez nas maszyna podleci za blisko przeciwnika, zostanie usłyszana. Żołnierze szybko odpalają silniki w jeepach i zasuwają do bazy, informując o niebezpieczeństwie (swoją drogą nie prościej byłoby użyć radia?). Trzeba szybko zamrozić ich pojazdy, a następnie wystrzelać mundurowych.



Niektóre misje wymagają cichego podejścia, inne zaś to klasyczna rozwałka. Warto jednak rozglądać się za amunicją - szybko się kończy.

Tu przychodzą z pomocą dwa urządzenia dostępne właśnie w trybie stealth: specjalny tryb obserwowania akcji kamerą wykrywającą ciepło (czyli podobnie do Predatora – różne plamy, a te czerwone to przeciwnik) oraz karabinek snajperski rażący z konkretnej odległości. Wystarczy teraz zaczaić się gdzieś, przełączyć na specjalną kamerkę, obejrzeć otoczenie przybliżając i oddalając widok, a następnie użyć snajperki do wyczyszczenia terenu.

Zabawa jest wciągająca i przyjemna - strzelanin nigdy dość. O dziwo, sterowanie także jest jak najbardziej w porządku. Wykorzystano praktycznie wszystkie przyciski Duala. Śmigłowce są sterowne i zachowują się dość dobrze, ale można się tego spodziewać od ekipy, która wcześniej zjadła zęby na Flight Simulatorach dla Microsoftu.

Fireblade momentami robi się trudne, a po każdym zestrzeleniu trzeba zaczynać misję od nowa. A same misje nie są znowu takie krótkie. Nie warto więc rzucać się z motyką na słońce i na resztce energii szturmować bazę nieprzyjaciela. Chyba, że ktoś lubi powtarzać trudny poziom kilka razy. Niestety, grafika jest dość przeciętna. To znaczy nigdy nie spada poniżej pewnego poziomu, ale można było wszystko zrobić lepiej. Tekturki powtarzają się, przeciwnicy nie są zbyt skomplikowani.

Jeśli pamiętacie czasy Starej Szkoły, zapewne znacie także wspaniałą serię ,,Strike". Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike... Seria pojawiała się praktycznie na wszystkich platformach: SNES, Megadrive, Lynx, GameBoy, Amiga i PC. Potem przeniosła się na PSX'a w postaci Soviet Strike i Nuclear Strike – dobrych, fachowych strzelanin. Jednak od ukazania się Nuclear Strike minęło już pięć lat...

Teraz Desert Strike zmierza na GameBoya Advance, a wszyscy chętni w oczekiwaniu na kolejną inkarnację serii na PS2 mogą zabawić się w Fireblade. Mi od razu przypomniały się stare czasy pierwszej klasy, szczęśliwe jak w pokerze cztery asy.

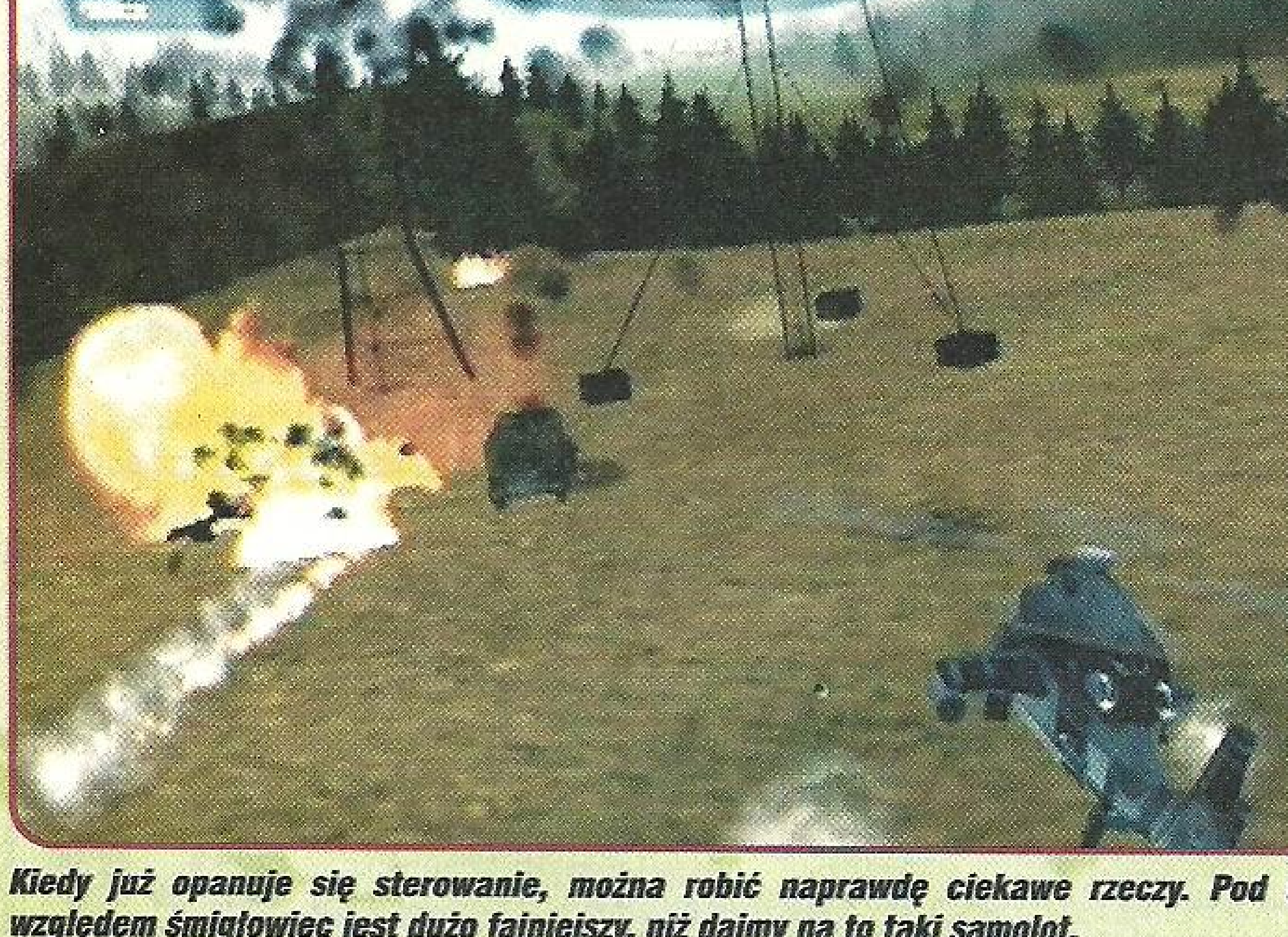
Desert Strike

Dobrze, że chociaż wybuchy, dym i kurz podnoszący się, gdy śmigłowiec znajduje się blisko ziemi są przyjemnie zrobione. Animacja przez większość czasu pozostaje płynna, co nie jest przecież bez znaczenia w strzelaninie.

Podoba mi się dźwięk z pompatyczną muzyką – brzmi jak z wojennych filmów i jest bardzo, ale to bardzo na miejscu. Efektom także nie można wiele zarzucić. Nasi ludzie (komandosi, inni piloci, dowódca) podczas misji gadają, a nie tylko lecą napisy. Na płytce DVD z grą jest także bonusowy film pokazujący w akcji prawdziwe śmigłowce. Nieźle sieją pożogę.

Fireblade to zabawny shooter – coś dla zagorzałych fanów gatunku. Niedzielni gracze zniechęcą się szybko wzrastającym poziomem trudności.

Gulash



Kiedy już opanuje się sterowanie, można robić naprawdę ciekawe rzeczy. Pod tym względem śmigłowiec jest dużo fajniejszy, niż dajmy na to taki samolot.

PlayStation 2

Nawet niezłe. Tylko grafika jakby przestarzała.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Midway
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA	🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐☐
DŹWIĘK	🟥🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐
MIÓD	🟥🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0

UFC: Throwdown

Spokojnie można zaliczyć tę pozycję do bijatyk czy też mordobić. Jest jednak pewna bardzo istotna różnica pomiędzy UFC a Tekkenem czy Virtua Fighterem. Rzeczywistość.

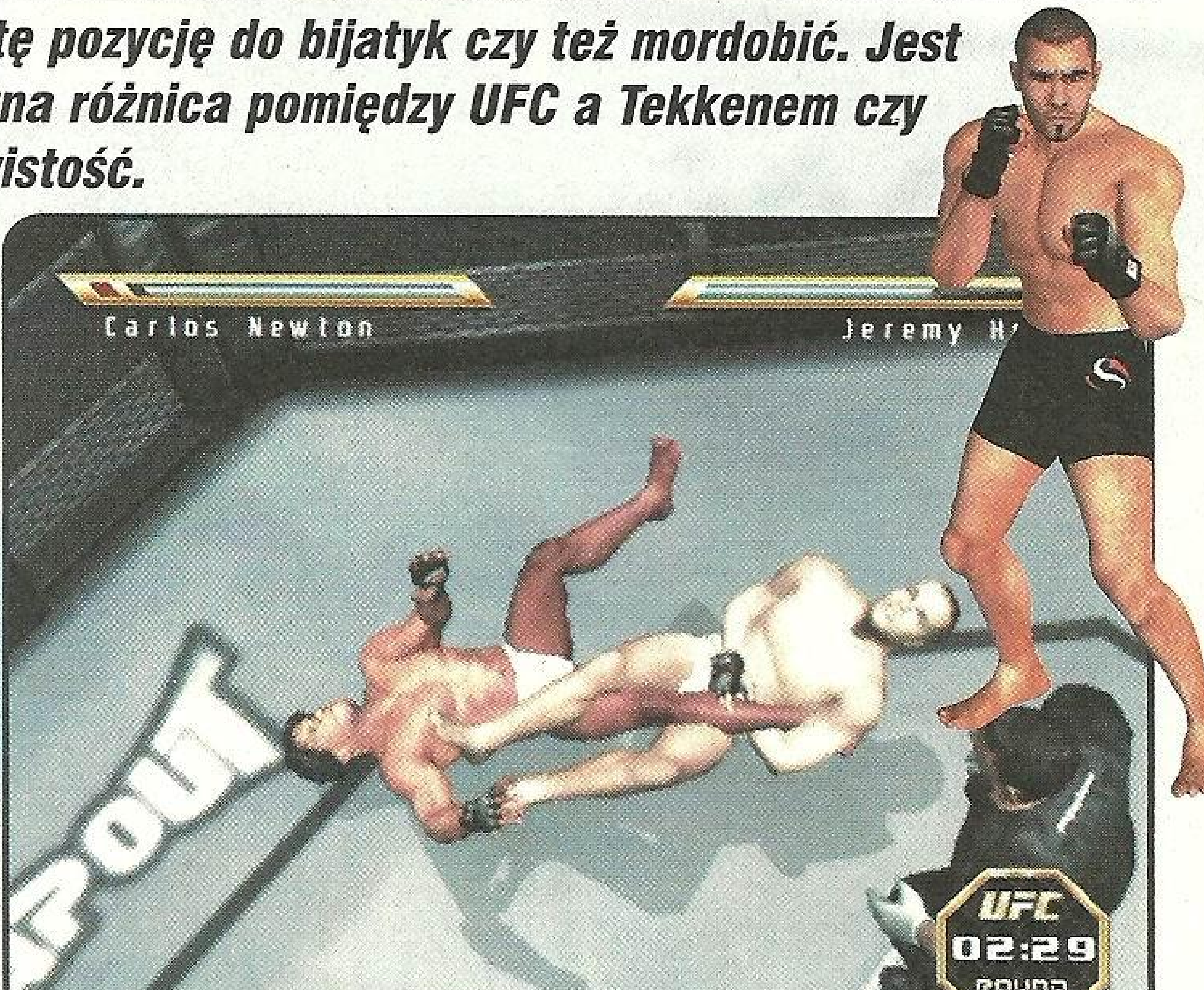
To się dzieje naprawdę, walczą prawdziwi ludzie (żadnych niedźwiedzi!), a ich pojedynki można obejrzeć w telewizji. Niestety nie w naszym kraju, ale na to też są sposoby. No i czy w którejkolwiek ze zręcznościowych bijatyk walka może zakończyć się w przeciągu ułamka sekundy pomimo tego, że obaj zawodnicy mają jeszcze bardzo dużo energii? Raczej nie, a przynajmniej niezbyt często. A w UFC jedną udaną akcją można przesądzić o losach pojedynku. Nawet wtedy, gdy przeciwnik ma nad nami olbrzymią przewagę. To mi się podoba, to jest realistyczne podejście. A na dokładkę UFC bardzo każe za błędy, pewność siebie i młócenie bez ładu i składu w klawisze. Na każdą walkę trzeba mieć plan, a w czasie starcia trzeba myśleć. Od razu ostrzegam. To nie jest gra dla każdego, efekciarstwo nie wchodzi w grę. Walkę trzeba po prostu wygrać, a styl nie jest ważny. Liczy się tylko przetrwanie. Niestety, wszystko, co dotychczas napisałem stwarza uczucie deja vu. UFC pojawiło się już wcześniej na Dreamcascie i z perspektywy czasu widać, jak niewiele się zmieniło. Tryby zabaw nie zmieniły się wcale. Jedynym wyjątkiem jest tryb kariery, który teraz jest bardziej elastyczny i daje nam większą kontrolę nad rozwojem stworzonego przez nas fightera. Na początku wybieramy jego wygląd i tu niemile się rozczarowujemy – trochę mało. Można wykreować sobie olbrzyma – 210 wzrostu i 180 kilo wagi jak i jakąś pchełkę. Wybieramy pierwszy styl walki i zaczynamy zabawę. Mamy trochę punktów, za które uczymy się nowych ciosów wypełniając rozmaite zadania. Na przykład: pokonaj przeciwnika tylko jednym rodzajem ciosów lub przechwyć jego cios kilka razy (niektóre zadania są naprawdę trudne). Potem sparujemy z różnymi leszczami i możemy wziąć udział w pierwszym turnieju. Za zwycięstwo dostajemy punkty i przechodzimy na wyższy poziom, gdzie możemy wybrać nowy styl walki lub specjalizujemy się w wybranym na początku. W ten sposób unikamy tworzenia wyspecjalizowanego w jednym tylko stylu fightera. Zdolność radzenie sobie w różnych ringowych sytuacjach jest bardzo ważna w UFC. Co z tego, że mamy mistrza kopów, gdy przeciwnik sprowadzi nas do parteru i zacznie okładać piąchami lub łamać kończyny? Tworzenie własnego zawodnika i kierowanie jego rozwojem to duży plus, ale nie dość duży, żeby ocenić tę pozycję tak wysoko jak poprzedniczkę. Powodów jest kilka, przede wszystkim wygląd, minimalne zmiany w samej osnowie gry, a także stosunkowo mało elastyczny system walki. Szczególnie dla kogoś przyzwyczajonego do combosów, stringów i rzutów łączonych.
Zajmijmy się jednak grafiką, która, jeżeli mam być szczery, wygląda chyba gorzej niż na konsoli Segi (i to dwa lata temu!). Wprawdzie animacja jest troszkę lepsza, ale są inne błędy. Dość marne tekstury i mnóstwo przenikania się obiektów. I to nie tylko podczas walki, ale nawet w czasie liczonych scenek tryumfu – zawodnik kłania się publice, a tu łapki „chowają się” w tułowiu. Do tego dodajmy mnóstwo problemów z wykrywaniem kolizji – wydaje się, że cios wyprowadzony jest ze zbyt dużej odległości, ale często zdarza się, że i tak dochodzi do celu. No i gdzie są poobijane gęby? Po takich lepach, jakie wypłacają sobie walczący zawodnicy, padłby nawet Lennox Lewis, ale na twarzach nie zostają żadne ślady. Szkoda, że brakuje takich wymiernych oznak stoczonej walki. Tylko oświetlenie nie zawodzi, ale pod tym względem PS2 rzadko zawodzi. Dźwięk nie jest lepszy, publika mało zaangażowana, a odgłosy ciosów brzmią jak w marnym filmie kung-fu. W sumie oprawa audiowizualna cienka, można było zrobić to dużo, dużo lepiej.
Na szczęście grywalność jest lepsza. Walki są dynamiczne, ale też bardzo taktyczne, myślenie nieodzowne. Trzeba uważać i to bardzo. Nie można pozwolić sobie nawet na chwilę dekoncentracji. W każdej sekundzie przeciwnik może przechwycić i zrewersować nasz cios i zmusić do poddania się. W UFC stylów walki jest dużo – od zapasów do kung-fu, a po drodze vale tudo, sumo czy inne stworzone przez zawodników style, jak choćby Miletich Fighting Systems. Ciosów, łamań, duszeń i rewersali jest naprawdę mnóstwo, ale pojedynczy zawodnicy nie mają jakiegoś gigantycznego arsenału. Dużo jednak zależy od sytuacji na ringu i pozycji zawodników względem siebie. Ale w żadnej sytuacji nie można czuć się zbyt pewnie. Fajne jest też to, że nawet, gdy mamy olbrzymią przewagę siły i wagi nad przeciwnikiem, to nie możemy czuć się pewnie. Najbardziej podoba mi się to, że nawet, gdy przeciwnik sprawił nam straszne lanie i gonimy już ostatkiem sił, nadal mamy całkiem spore szanse na zwycięstwo. Wystarczy założyć jakąś dźwignię i zmusić przeciwnika do poddania się. No i UFC nie zawodzi pod względem emocji – jest ich w czasie walki mnóstwo, a granie wciąga.

Każdy, kto trenuje sporty walki lub zna się na nich, doceni UFC za realizm. Fani rozrywkowego podejścia nie znajdą tu jednak wiele. Bo jak już mówiłem, nie jest to gra dla każdego. Łatwo jest rozpocząć zabawę, bo sterowanie jest bardzo podobne do tego z Tekkena, trudniej jest jednak dojść do mistrzostwa. UFC jest wymagające i nie dla mięczaków, ale jak to mówią: „twardym trzeba być a nie mientkim jak kaczuszka”. Gdyby nie lenistwo programistów, którym nie chciało się dopieścić produktu i kilka nowych pomysłów mielibyśmy hit. A tak mamy dobrą grę tylko dla zapaleńców.

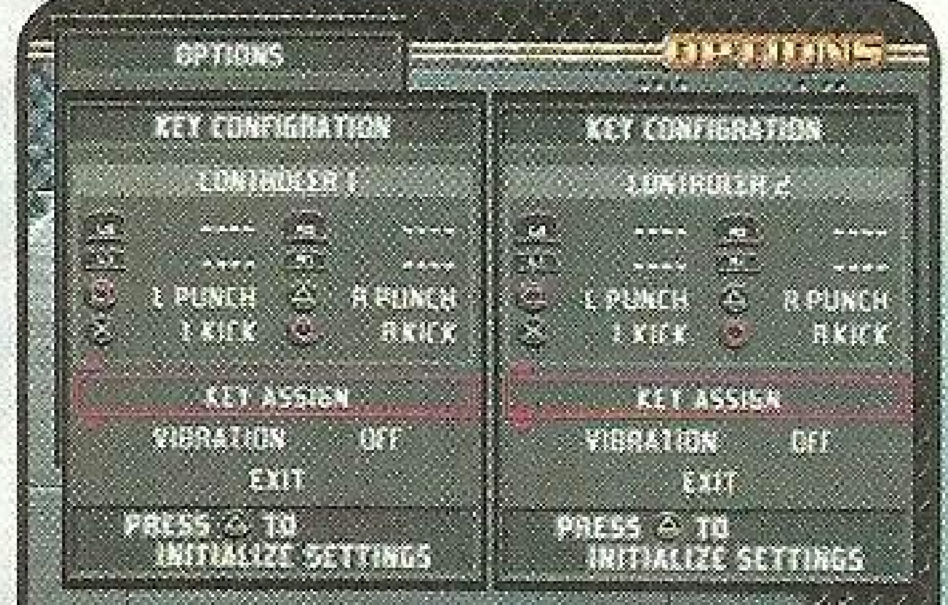
Marcellus

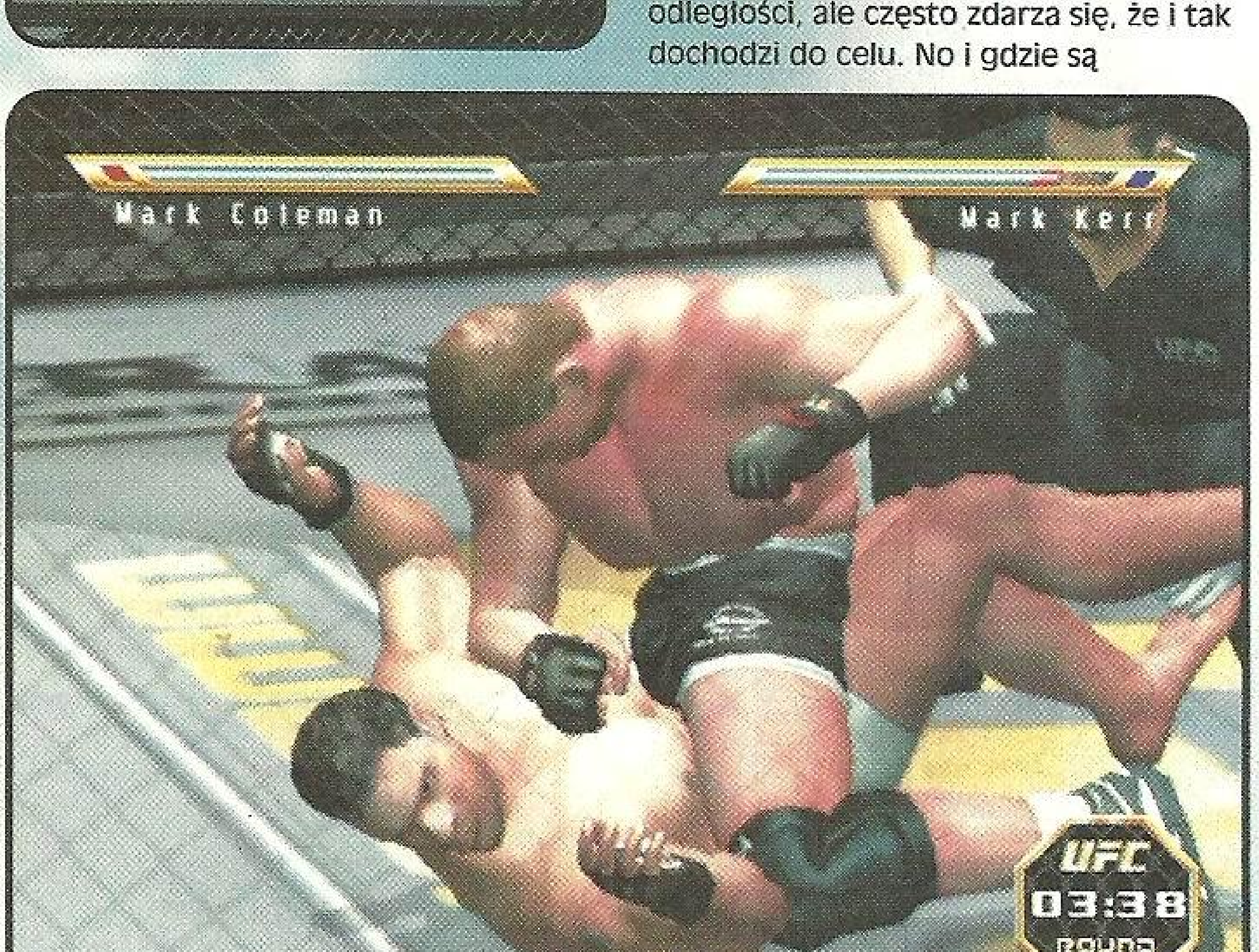
Jeżeli interesuje Was shootfighting to zajrzycie na stronę www.ufc.tv. Znajdziecie tam wiele ciekawego na temat zawodników występujących w grze, historii UFC, przepisów. Są też zdjęcia i filmiki, ale do ich obejrzenia wymagana jest rejestracja (na szczęście bezpłatna).
Możecie też odwiedzić stronę konkurencyjnej federacji, czyli Pride FC www.pridefc.com. Gra o Pride już niedługo.

UFC
04:31
ROUND ONE



No pain, no gain - chciałoby się powiedzieć. Ale zaręczam, jak zobaczycie filmowe intro tej gry to zdębiejecie. Ci goście nie mają dla siebie litości.





Walka w parterze stanowi nieodłączną część shootfightingu. Skomplikowane suplexy, łamania i wyrywanie się z nich, to - można powiedzieć - esencja gry.

PlayStation 2

Wygląda jednak na to, że niewiele zmieniło się od czasów DC.

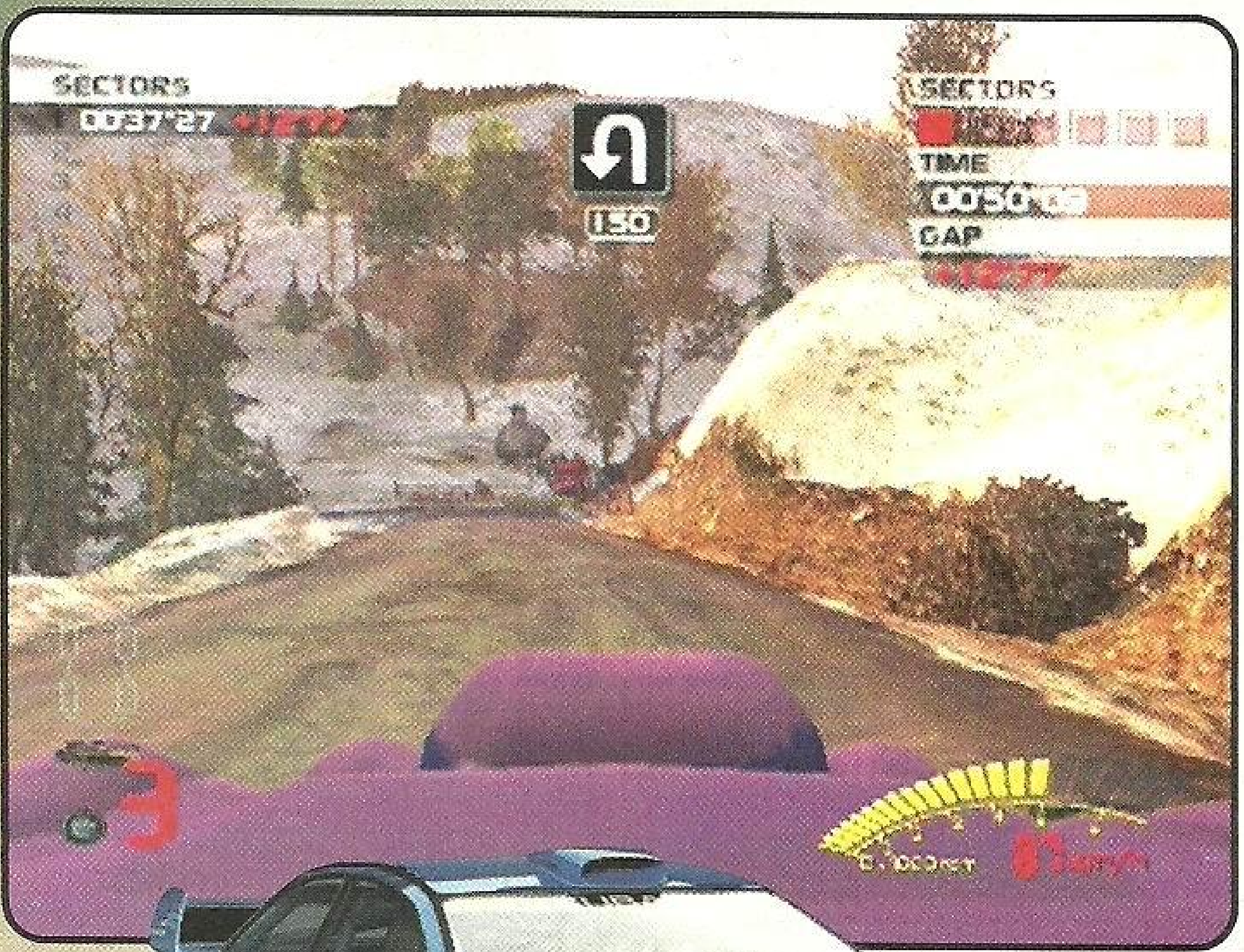
- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Opus
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA	🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐☐
DŹWIĘK	🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐☐
MIÓD	🟥🟥🟥🟥🟥🟥🟥☐☐☐

7.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Colin McRae 3 chyba nie ma lepszej grafiki niż V-Rally 3. Może jedynie zaskoczyć nas bardziej dopracowanym modelem jazdy...



V-Rally 3

Czego można się spodziewać po kontynuacji świetnej gry? Są trzy opcje. Klapa, średniak lub doskonała gra. Panie i panowie, V-Rally 3 jest...

Właśnie. A jakie były poprzednie gry z tej serii? V-Rally miała to nieszczęście, że została wydana w okresie wysypu wyścigów na PSX. Jednak wyszła obronną ręką. Okazało się, że duża ilość odcinków, po których można było się rozbijać i całkiem przyjemny model jazdy wystarczyły, aby się przebić. Tak, V-Rally wyjechało z piskiem opon z tłumu szarych gier i dzięki temu wyrobiło sobie markę. Na V-Rally 2 czekali już chyba wszyscy. Screeny obiecywały ładną grafikę i taką też developerzy dostarczyli. V-Rally 2 stała się jedną z najładniejszych samochodówek na pierwsze PlayStation. Co więcej, gra w akcji sprawowała się wyśmienicie.

Mając w pamięci kilkadziesiąt wspaniałych godzin spędzonych przy tym tytule i patrząc na serwowane przez twórców screeny z nowej odsłony byłem pewien - ta gra nie może chybić.

Doskonale zmontowane intro wita gracza w świecie wyścigów szutrowych. Zapowiada się co najmniej dobrze, ponieważ to, co na początku wydaje się być renderem, jest w rzeczywistości złożonym z urywków z samej gry filmem. Samochody i otoczenie wyglądają po prostu niesamowicie. Od razu też widać, a raczej słychać, że autorom zmienił się nieco gust muzyczny - utwór przygrywający w intrze jest doskonały (muzyka we wcześniejszych odsłonach była zdecydowanie za ciężka).

Wchodzimy do gry i przez chwilę podziwiamy menu. Wszystko zostało zaprojektowane stylowo i przejrzyście. W tle grane są filmiki z wyścigów, a z głośników leci nastrojowa melodia. Już po niecałej minucie doskonale wiemy, gdzie znajduje się każda z opcji i do czego służy. To lubię. Nie trzeba marnować cennego czasu na przebijanie się przez kolejne ekrany.

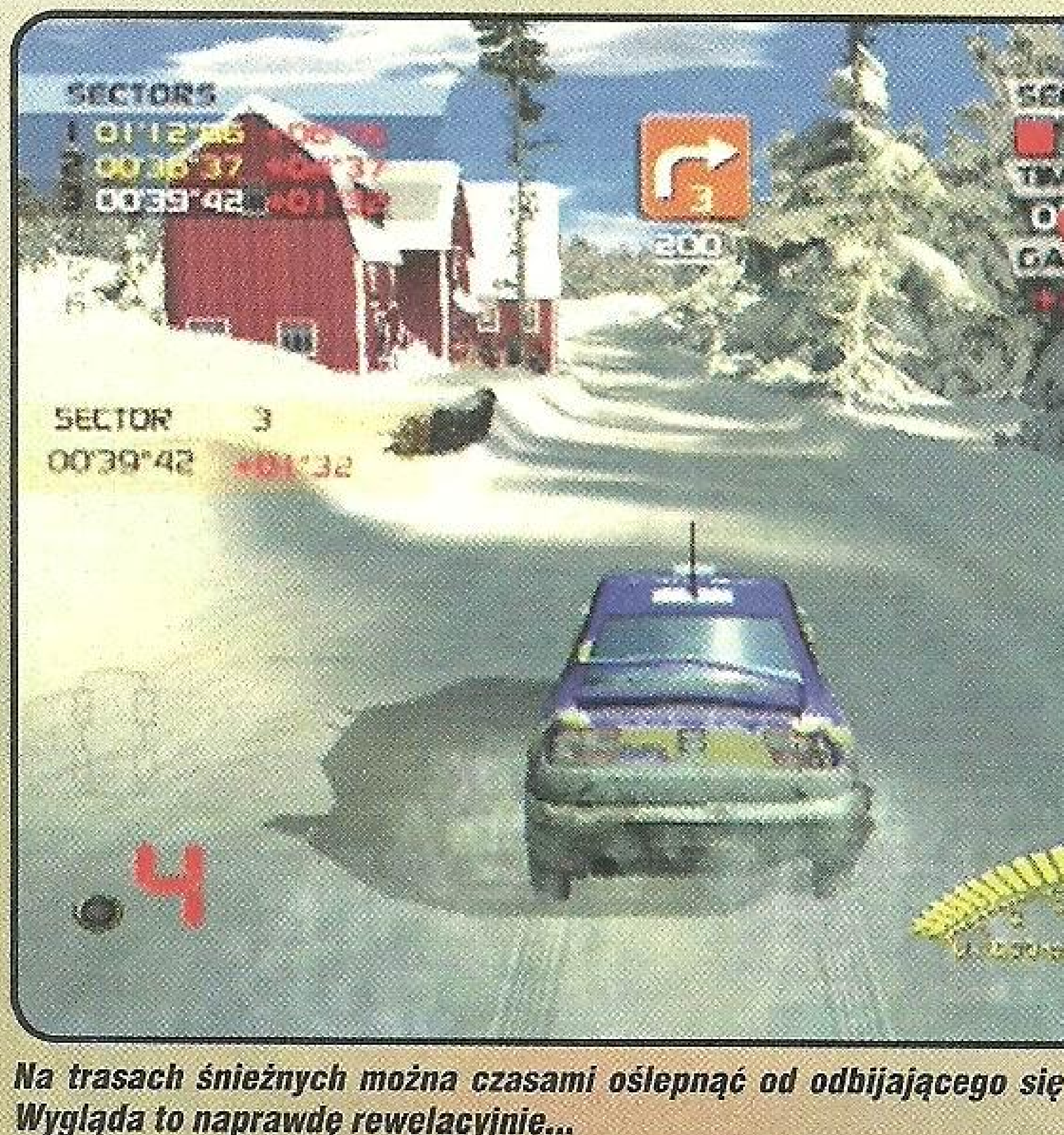
Pierwsza zakładka to „Drivers". W niej Tworzymy własnego zawodnika nadając mu imię, nazwisko, narodowość a nawet wygląd. Tu również mamy możliwość porównania zasejwowanych rajdowców. Kumpel przynosi do nas swoją memorkę i sprawdzamy, kto z nas wyjeździł więcej odcinków, kto ma jakie rekordy itd.

Uważam, że jest to doskonały pomysł, ponieważ wprowadza chęć rywalizacji z innymi graczami.

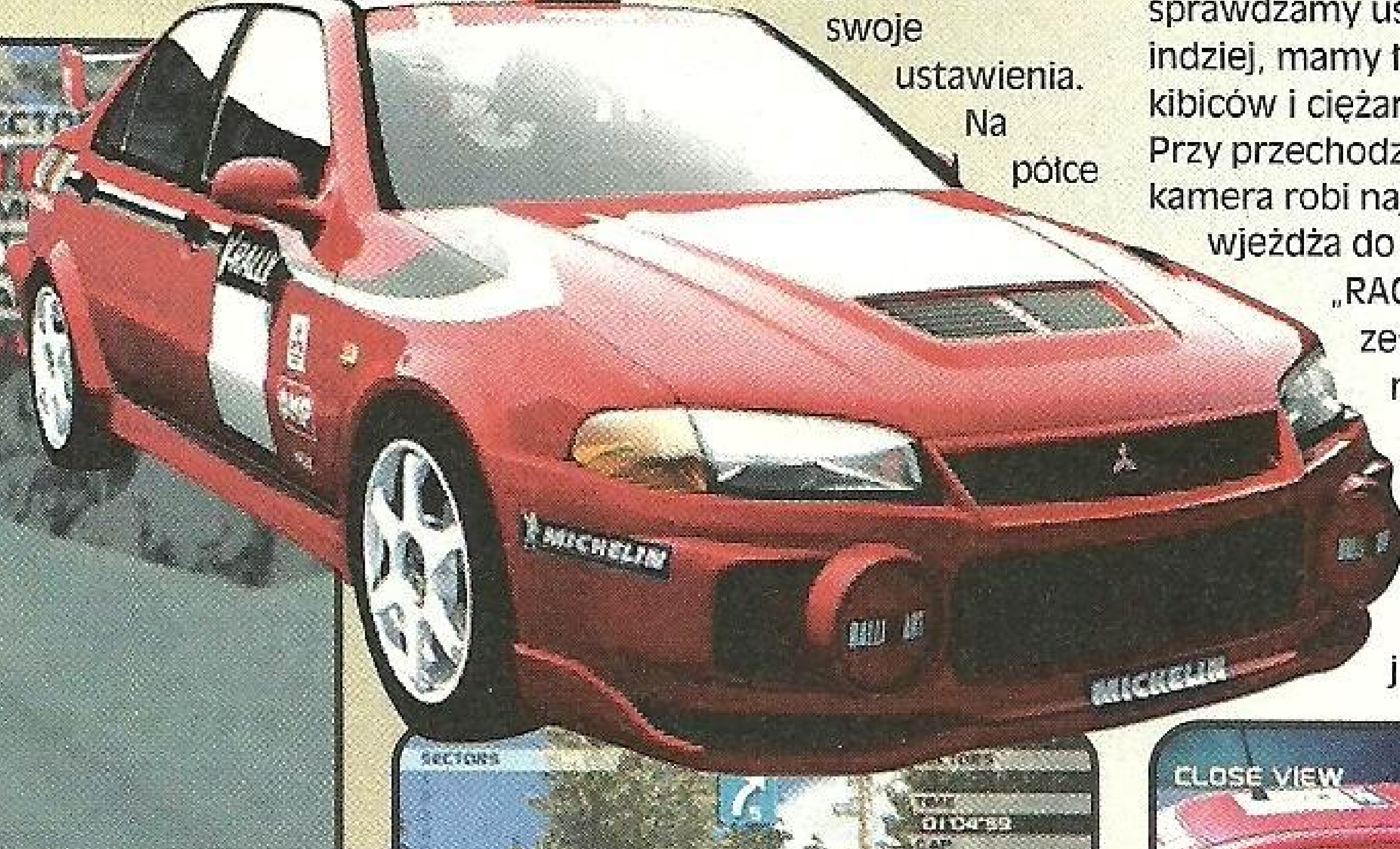
Jeśli chodzi o tryby wyścigów, to mamy tylko dwie możliwości. Szybki wyścig zawiera dwie podgrupy: Time Attack i Challenge. Czym się charakteryzują, chyba nie trzeba tłumaczyć.

V-Rally Mode to coś na kształt głównego trybu w Gran Turismo. Jest on bardzo fajnie rozwinięty. Otóż wyobraźcie sobie, że po wybraniu tego trybu zostajecie usadowieni za swoim biurkiem i macie widok z pierwszej osoby. Widzicie przed sobą monitor komputera, gazety i model samochodu na stole oraz resztę pokoju. Jest kilka możliwości. Fanatycy internetu od razu rzucą się do odbierania maili. I słusznie, ponieważ właśnie elektroniczną drogą dostajemy oferty wzięcia udziału w testach. Dalej możemy sprawdzić, na którym miejscu znajdujemy się w rankingu. W palmtopie sprawdzamy cel, jaki musimy osiągnąć w danym sezonie i swoje ustawienia. Na półce stoją klasery z prasówką dotyczącą naszych rekordów i sezonu. A na samym końcu w kącie znajduje się opcja wyruszenia na trasę.

Bierzemy pierwszy z brzegu test i zaliczamy go... Ale nie jest tak łatwo. Czas jest tak ustawiony, aby wycisnąć z gracza ósme poty i nie dać mu szansy zaliczenia, jeśli popełni większe błędy. Dla przykładu: mnie udało się zaliczyć pierwszy test przy piątym podejściu z zapasem 0,75 sekundy. Po zaliczeniu przystępujemy do drużyny, na konferencji wybieramy ustawienia i przechodzimy do trybu mistrzostw... To znaczy wracamy przed biurko. Znowu odbieramy maile i dowiadujemy się, gdzie odbędą się pierwsze wyścigi oraz, że posiadamy „duży potencjał" i „przykuliśmy uwagę znawców". Nieźle to sobie chłopcy z Edenu wykombinowali. Ok, znowu wyruszamy na trasę. Przed wyścigiem sprawdzamy ustawienia. Tu, jak wszędzie indziej, mamy ładny widok na nasz garaż, kibiców i ciężarówki, a wszystko w 3D. Przy przechodzeniu kolejnych opcji kamera robi najazdy to na notebook, to wjeżdża do środka auta. Po wybraniu „RACE!" widzimy, jak nasz zespół montuje koła... Nawet nie wiecie, jak to nieprawdopodobnie dodaje klimatu. To już nie prosta wyścigówka, to mini symulator życia kierowcy rajdowego! Dalej już tylko wyścigi i wyścigi.



Na trasach śnieżnych można czasami oślepnąć od odbijającego się od podłoża słońca! Wygląda to naprawdę rewelacyjnie...

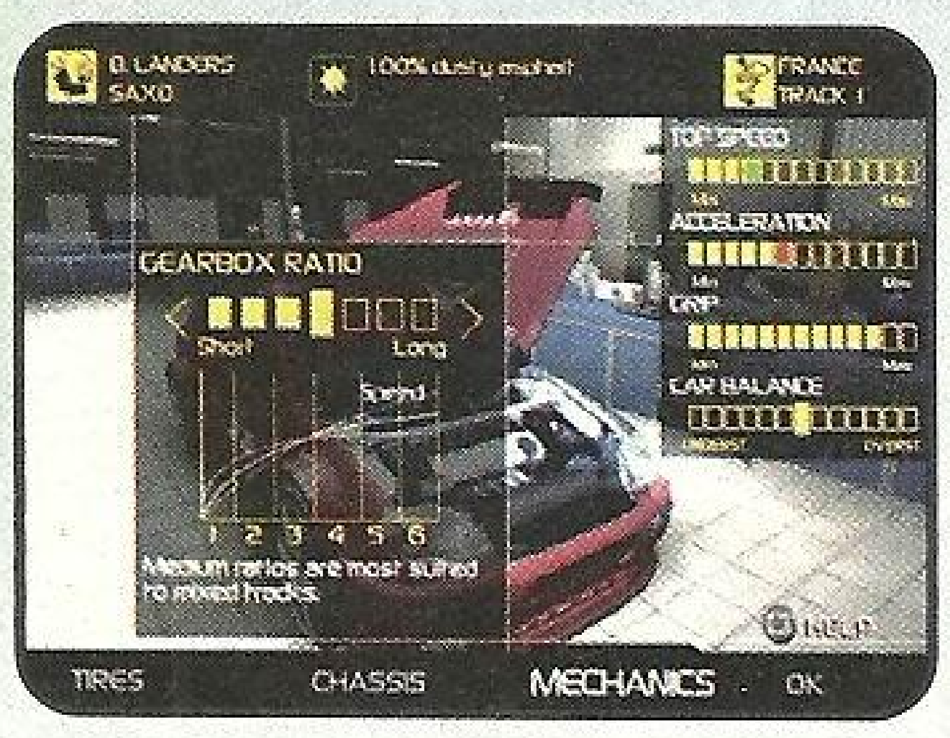


CLOSE VIEW
B.LANDERS

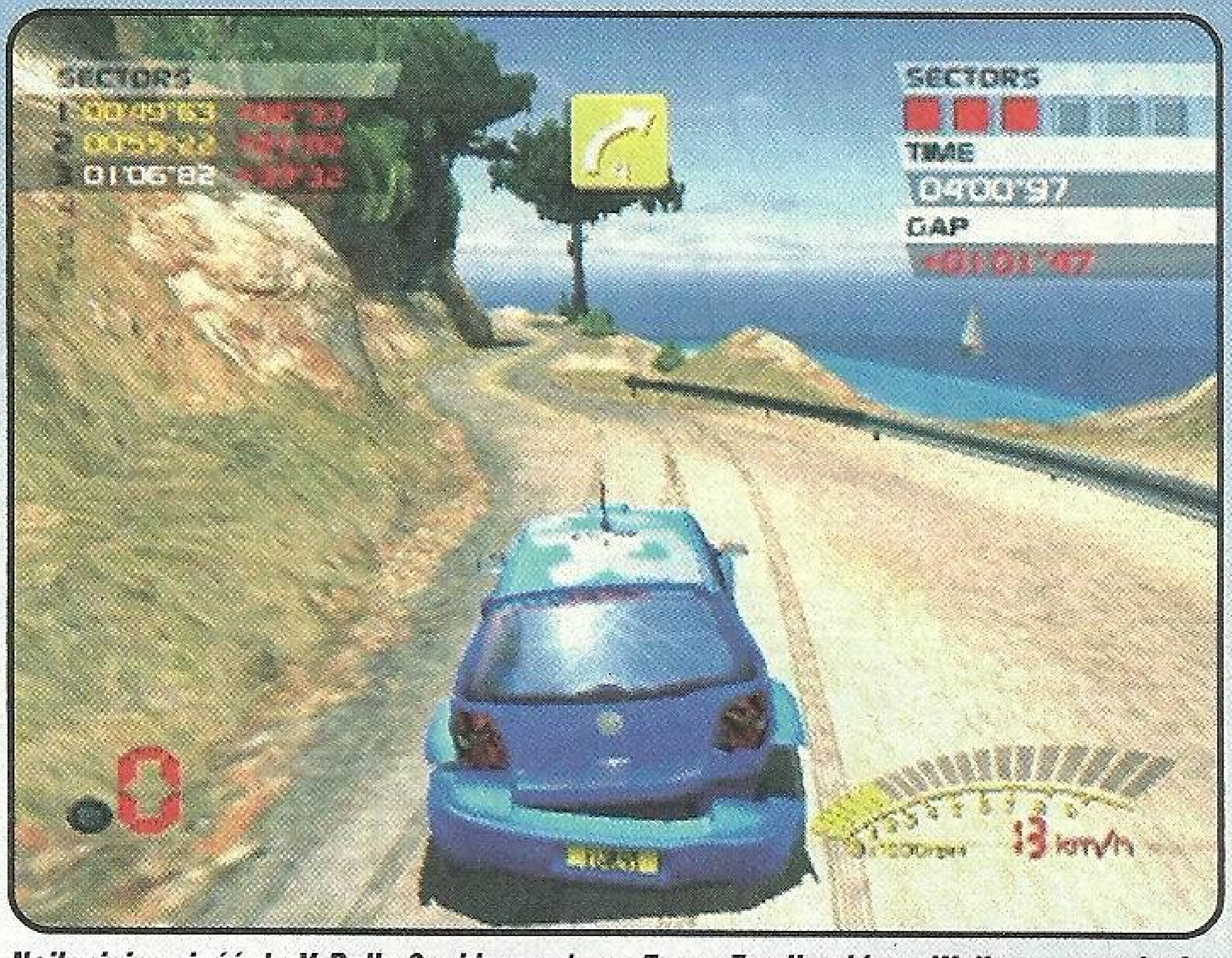
Ale uwaga - musicie wiedzieć, że samochody da się porządnie poturbować i jeśli coś sobie uszkodzicie na jednym odcinku, to będziecie musieli jechać tak przez resztę imprezy.
A skoro już jesteśmy przy smakowitościach, to powiedzmy sobie trochę o grafice. Jest wspaniała!
Na samochody składa się do 15.000 polygonów. Środowisko odwzorowane jest w najdrobniejszych szczegółach, we wszystko wpompowano niebotyczne sumy trójkątów. Widok rozpościera się na dobry kilometr. Niemalże wszystko można zniszczyć, poturbować lub przestawić. Samochodziki nie są już złożone z jednej bryły. Każdą część można oberwać tak, że będzie się ciągnęła razem z autem lub całkowicie odpadnie. Tak dzieje się ze zderzakami, kiedy za mocno przywalimy w mur, jak również z kołami. Te ostatnie można uszkodzić na kilka sposobów - rozwalić hamulce lub zawieszenie, złapać gumę lub zupełnie je stracić. Poza tym karoseria finezyjnie się wgina (maska, drzwi, klapy!), a reflektory tłuką. Tylko tylnie szyby nie chcą lecieć, ale biorąc pod uwagę, jak ładnie odbijają otoczenie... Do tego wszystkiego dochodzi element brudzenia. Eh, nigdy nie sądziłem, że patrzenie na upaćkane w błocie auto będzie mogło sprawić jakąkolwiek przyjemność.
Podsumowując: dojechanie zdezelowanym autkiem na metę i widok jego pogiętej karoserii na zbliżeniach podbudowuje, bo w końcu czuć, że naprawdę jechaliśmy i kilka razy przywaliliśmy w przeszkody. A właśnie. Tu autorzy również się popisali. Można rozbijać barierki, przesuwać pojemniki, ścinać znaki, przywalić w drzewo tak, że spadną liście. Można nawet wyjechać poza trasę i pocinać po plaży.
Wypadnięcie z trasy też nie nastręcza wielu trudności, ale po takim manewrze od razu na nią wracamy przeniesieni tajemniczą siłą. Na samej trasie dzieje się całkiem sporo. Kibice krzyczą i machają łapkami, w powietrzu krąży śmigłowiec, a drogę czasami przebiegną jakieś zwierzęta.
Jest też ciemna strona tego wszystkiego. Odzywa się odwieczna bolączka PS2 - słabe tekstury. Co prawda zastosowano tu sztuczkę, która zwiększa jakość tekstur w miarę zbliżania się do obiektów, ale oko gracza jest w stanie dostrzec takie manewry na milę. Poza tym czasami widać dorysowujący się teren, a tu i ówdzie potrafią znikąd wyskoczyć drzewka. Niekiedy coś nie zmieści się w ramce, co widać po nierównomiernie przesuwającym się krajobrazie (zazwyczaj w górnych partiach ekranu).
Poza tym, samochody są jaskrawe i bardzo kolorowe, a całe środowisko szaro-bure. Trochę to nie pasuje, ale już pewnie się czepiam.
Dźwięki to pierwsza liga. Charakterystyczne strzelanie z rury, uderzenia, obtarcia karoserii o ściany - wszystko to zostało pieczołowicie odtworzone w V-Rally 3. Kiedy wjedziemy do tunelu, ryk silnika zmienia swą "barwę". Pilot sprawuje się znakomicie i już nie ogranicza się do przewidywania zakrętów, w stylu prawo-lewo i słabo, średnio, mocno. Gadek ma całkiem sporo i to się chwali.
Samochody, którymi możemy się rozbijać po bezdrożach, to w większości najnowsze modele znanych firm. Tak więc zasiadamy za kierownicami: dwulitrowego potwora Peugeot 206 (jest też 1.6), Subaru Impreza 2001, Ford Focus RS i Puma, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Citroen Xsara i Saxo, Hyundai Accent, Toyota Corolla, Opel Corsa i kilku innych.
Przy wybieraniu możemy sobie wybrać opcję dokładniejszego sprawdzenia samochodu. Tutaj to już wypas maksymalny! Przybliżamy, oddalamy, obracamy, oglądamy z każdej strony, otwieramy klapy i drzwi... A niech mnie! Tu jest nawet silnik, deska rozdzielcza, wycieraczki, hamulce tarczowe, klamki i zamki pod nimi! Wszelkiej maści wybrzuszenia i załamania na karoserii są oddane wręcz idealnie. Fotorealizm - po raz pierwszy używam w recenzji tego określenia i wiedzcie, że samochody w V-Rally 3 zasługują na to określenie.
Samych tras także nie brakuje i jest ich ponad dwadzieścia. Ścigamy się w standardowych sceneriach: Afryce, Francji, Anglii, Niemczech, Szwecji i Finlandii. Wszystkie odcinki zostały stworzone z niebywałą troską o szczegóły, a jednocześnie z rozmachem. Wierzcie mi na słowo - czegoś takiego jeszcze nie widzieliście. A co najważniejsze, nie krążymy tutaj w kółko, tylko jeździmy od punktu do punktu, więc nie powinny się nam szybko znudzić.
Model jazdy, choć na początku może się wydawać zbyt czuły, w rzeczywistości jest idealnie dobrany. Już po godzinie treningu danym pojazdem „poczujecie" go i całkowicie opanujecie. Zmaganie się z czasem i prawami fizyki chyba jeszcze nigdy nie sprawiało takiej przyjemności. A sama fizyka zachowania samochodu... Po prostu miód! Niech tylko przytoczę jedną akcję. Jadąc na francuskim wybrzeżu, zahaczyłem o jakieś wybrzuszenie, co spowodowało, że samochód wyleciał w górę i wylądował w poprzek na metalowej barierce. Auto przez kilka metrów sunęło po niej, po czym wróciło na drogę. WOW...
Choć z drugiej strony pojazdy przy dachowaniach zachowują się jak wańki-wstańki. Ale to cena, jaką płacimy za miodność produktu.
Co mogę powiedzieć na koniec? Zaraz obok Colina, to właśnie V-Rally 3 było moim faworytem do najlepszych wyścigów szutrowych na PS2. Nie zawiodłem się, a nawet dostałem więcej niż oczekiwałem. To właśnie dla takich gier kupuje się konsole. To sztandarowy tytuł, który osobiście stawiam na równi z najlepszymi grami na PS2.
Z pełną odpowiedzialnością mogę polecić ją każdemu miłośnikowi szutrówek.
Ta gra jest warta każdej wydanej złotówki i naprawdę watro ją mieć w swojej kolekcji!

o.g

TIME 04'30"40
GAP
Speed
Brakes
Grip
Gear
TIME 03'40"10

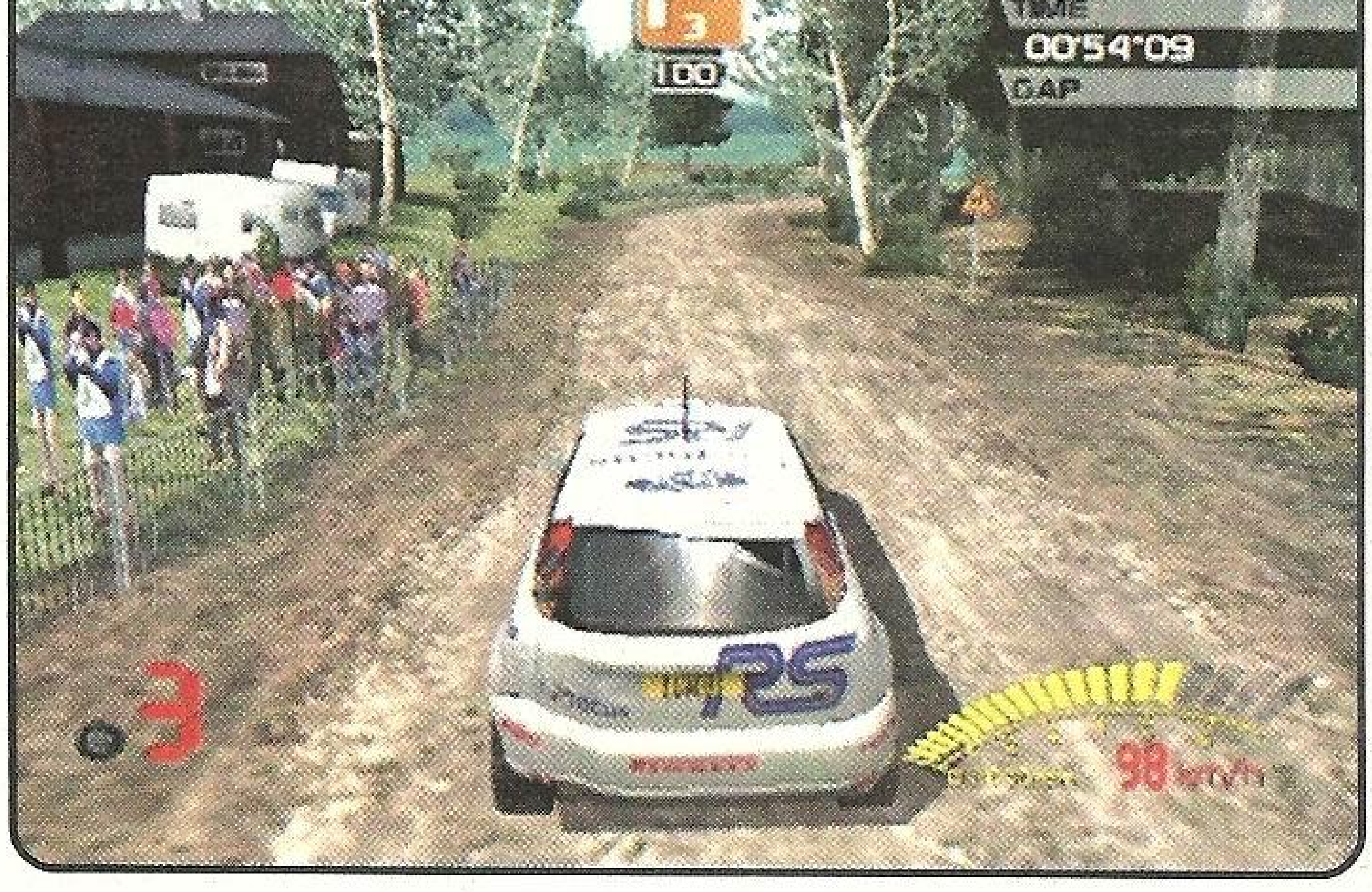


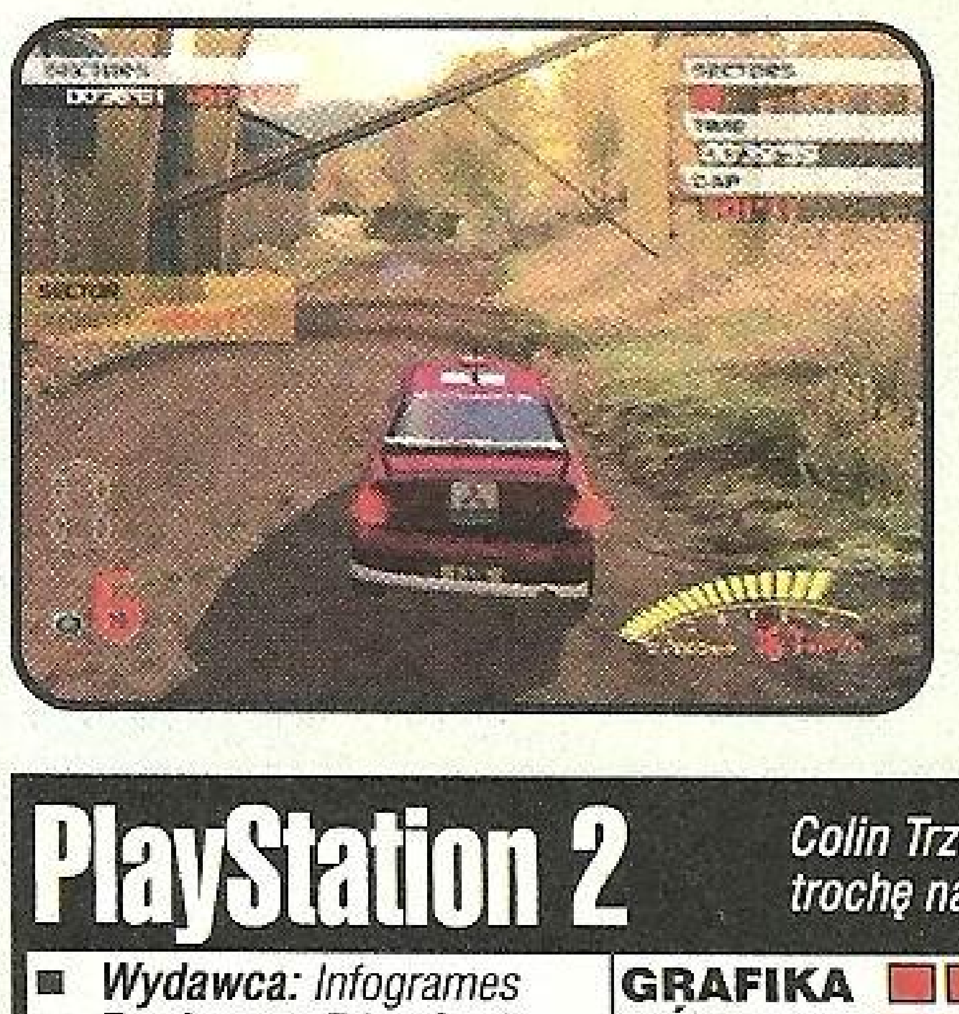
Medium ratios are most suited to mixed tracks.



Najlepiej zasiąść do V-Rally 3 z kierownicą z Force Feedbackiem. Walka z samochodem jest trudna, ale emocjonująca. Niesamowite przeżycia gwarantowane...

Z V-Rally 3 wycięto split-screen. Jedyny multiplayer to jazda na czas!





PlayStation 2

Colin Trzeci będzie musiał się trochę napocić!

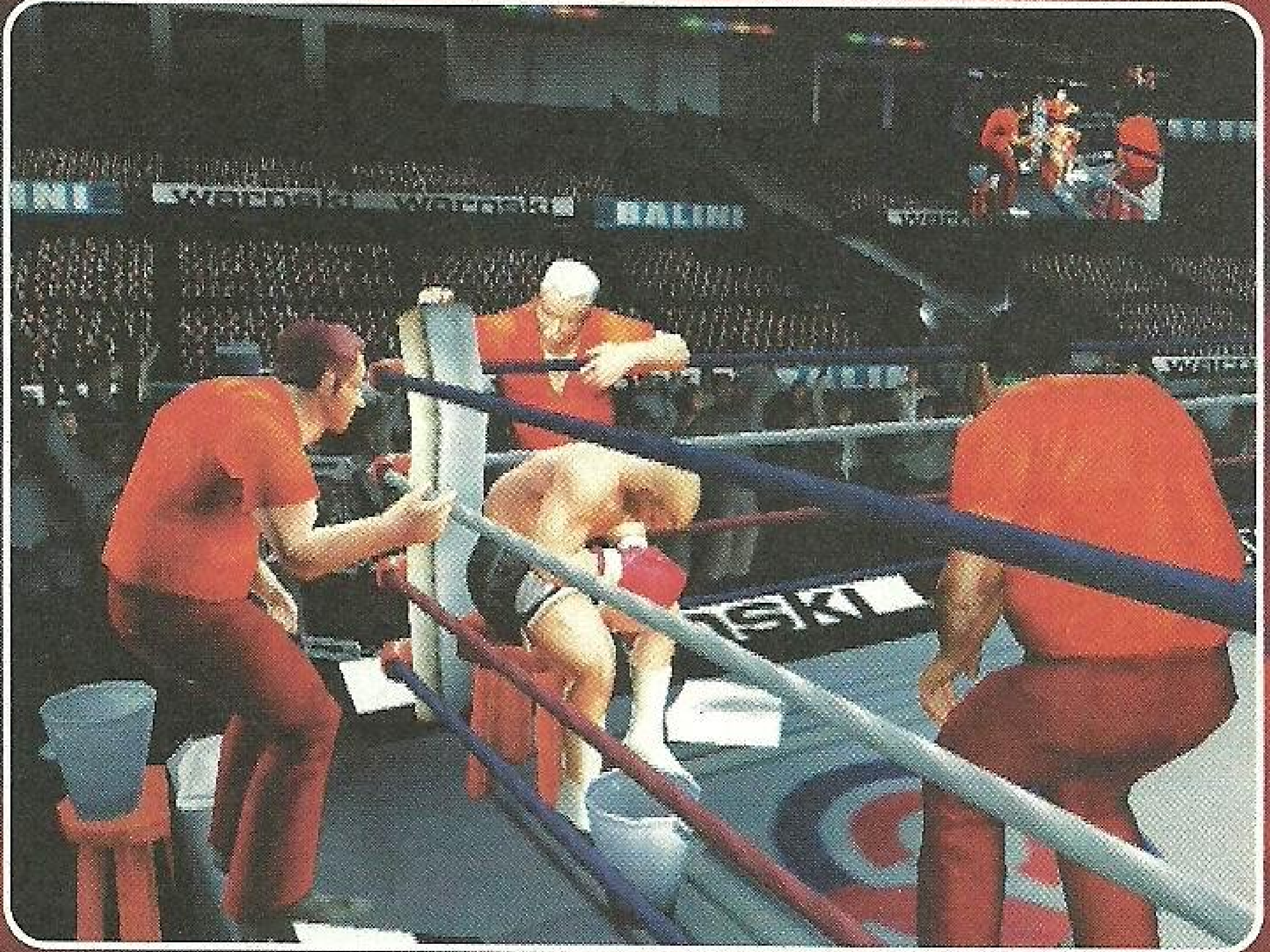
- ***Wydawca:*** *Infogrames*
- ***Producent:*** *Eden Studios*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA	■■■■■■■■■■	9.0
DŹWIĘK	■■■■■■■■■□	
MIÓD	■■■■■■■■■□	

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*

Mike Tyson
Heavyweight Boxing

Na szczęście gra nie jest tak słaba jak sam (już nie taki Żelazny) Mike. Kibicowałem mu w walce z Lewisem, ale miał za mało atutów i zero pomysłu.



ROUND 1
2:00
BOTHA
MASKAEV

Come on, Mike... Lepiej niech Tyson nie wraca już na ring. A przynajmniej niech zaprezentuje więcej, niż podczas walki z Lewisem. To był smutny widok.

W Mike Tyson Heavyweight Boxing jest dużo lepiej, a Mike jest prawdziwym killerem. Takim, jakim był kilkanaście lat temu, na początku swej zawodowej kariery. Szybki i wściekły jak borsuk w norze. Po kilku godzinach spędzonych z grą i po kilkudziesięciu stoczonych walkach muszę stwierdzić, że jest to całkiem solidna produkcja. Tyle że nie każdemu się spodoba i nie każdy będzie miał cierpliwość, aby się w nią zagłębić. Bo na samym początku to strasznie niewdzięczna zabawa. Trudna, chaotyczna i frustrująca. Z czasem, jest lepiej, ale nadal bywa denerwująca. Potwornie.... A sąsiedzi pewnie złożą na mnie skargę – wrzaski w środku nocy nie mogły przypaść im do gustu.

MTHB jest dziwną produkcją, na pierwszy rzut oka przypomina trochę Ready 2 Rumble – jakieś smugi za potężnymi ciosami, szybka akcja, combosy odpalane po zebraniu gwiazdek (patrz ramka). Postacie niby podobne do prawdziwych bokserów, ale trochę zniekształcone. To wrażenie szybko mija, gdy wdajemy się w bójkę – system walki nie dość, że jest skomplikowany (wykorzystuje wszystkie przyciski na padzie), to jeszcze wymaga taktycznego podejścia – szalone nasuwanie po klawiszach skończyć się musi szybkim nokautem. No chyba, że mamy gigantyczną przewagę w energii, ale to nie jest łatwe do uzyskania. To kolejny po KK2002 mix – symulacja i zręcznościówka w jednym.

Oprócz Mike'a, zajdziemy tu kilku innych znanych bokserów (Larry Holmes, Hasim Rahman, Frans Botha, Tim Whiterspoon i inni) oraz dość standardowe tryby rozgrywki – walki o pas, walka pokazowa i jedyna nowość – speed boxing, czyli kto kogo szybciej znokautuje. Co ciekawe, wszystkie tryby są wykorzystywane podczas kariery, która musi się zacząć od stworzenia własnego zawodnika (na początku nie ma zbyt dużego wyboru, ale możliwości konfiguracyjne są niezłe) i wystawienia go do pierwszej walki. Za zarobioną kasę zwiększamy umiejętności, a wygrywając walki, zdobywamy nowe ciosy i combosy (ciosy w Title Belt, a combosy w Exhibition). W Speed Boxing zdobywamy nowe elementy do tworzenia boksera, jakieś spodenki, buty i tym podobne. Zanim dojdziemy do walki o tytuł z samym Tysonem, odkryjemy mnóstwo bokserów, ciosów, combosów, tauntów i kto by tam to wszystko zliczył... MTHB naprawdę potrafi się odwdzięczyć za czas spędzony na żmudnym pokonywaniu kolejnych stopni wtajemniczenia.

Sterowanie na początku wydaje się być toporne i nie daje się łatwo opanować. Dopiero po kilkudziesięciu minutach zaczynamy łapać, o co biega. Ale nawet wtedy, dalekie jest od perfekcji, a walka i tak polega na czyhaniu na potężny cios, który może o wszystkim przesądzić (przynajmniej w moimi wykonaniu tak to wygląda). Nie ma co wdawać się w chamską młócę z konsolowym przeciwnikiem – obije nas jak worek treningowy. Trzeba utrzymywać dystans – co nie jest wcale łatwe, oponent nieustannie napiera i wydaje w ogóle się nie męczyć. Seria za serią, seria za serią... Ciężko jest. Największy problemem sterowania to niemożność skutecznej obrony i kontrowania ciosami (zresztą przeciwnik na ciosy proste i tak nie reaguje, prze jak lodołamacz), no chyba, że ktoś ma więcej rąk niż przewidziała natura. Dlaczego? Ano dlatego, że lewą gałką się poruszamy, prawą bronimy (obie ręce już zajęte), a trzeba przecież zadawać jakieś ciosy. No cóż, w tej grze ponadprzeciętna sprawność manualna jest niezbędna – tak samo jak szybkie myślenie i refleks. Wprawdzie powinno być lepiej, ale skoro nie jest, to trzeba się przyzwyczaić lub rzucić ręcznik. Szczególnie, że nie ma żadnego treningu, bo trudno za takowy uznać sparing z Tysonem, który roznosi nas jak chce, unika z łatwością ciosów i nie daje wytchnąć.

Tyson nie jest zbyt ładnym gościem (sorki Mike), a i gra też nie wygląda najlepiej, raczej przeciętnie. Postacie są skromnie oteksturowane i niezbyt szczegółowe, a i animacja momentami się rwie. Brakuje płynnych przejść od jednego ruchu do kolejnego. Czasami zdarzają się też zwolnienia. No i jak to zwykle bywa w bijatykach – ciosy nie dochodzą, gdy powinny i na odwrót. Co najdziwniejsze, walki są potwornie szybkie – te ponad stukilowe kolosy zadają ciosy z szybkością karabinu maszynowego. Ale ogólne wrażenie nie jest najgorsze. Szczególnie, że krew leje się gęsto, gęby bokserów puchną i sinieją, a kropelki potu rozpryskują się wokoło. Fajne i gdyby nie to, że bokserzy wyglądają tak plastikowo, to mielibyśmy dużo bardziej realistyczne odczucia. A tak... Ładnie krwawią te manekiny. Udźwiękowienie jest niezłe – odgłosy potężnych lepów, chrząknięcia i jęki bokserów. Sędzia liczy, ostrzega i ogłasza zwycięstwo, a pomiędzy rundami produkują się komentatorzy. Podczas wejścia na ring przygrywa muzyczka, a jest też zapowiadacz. Publika taka sobie, dobrze wyrobiona i byle czym się nie podnieca. Najwyraźniej nie takie walki już widzieli.

Zalety MTHB można odkryć dopiero po kilku godzinach i dopiero wtedy granie staje się naprawdę fajną zabawą. Gdyby jeszcze sterowanie było prostsze... Eech. Pomarzyć miła rzecz. Brakuje treningu no i gdzie jest wybór poziomu trudności? Brak? Więc niejeden z Was zniechęci się po kilku przegranych z rzędu. Dlatego, jeżeli nie jesteście w stu procentach przekonani do MTHB, to po prostu nie podchodźcie. Moim zdaniem warto jednak spróbować, bo choć nie jest tak fajna jak Knockout Kings 2002, a na dokładkę jeszcze trudniejsza, to obie produkcje poszły w tym samym kierunku – symulacja plus zabawa. W przypadku boksu taki mix sprawdza się.

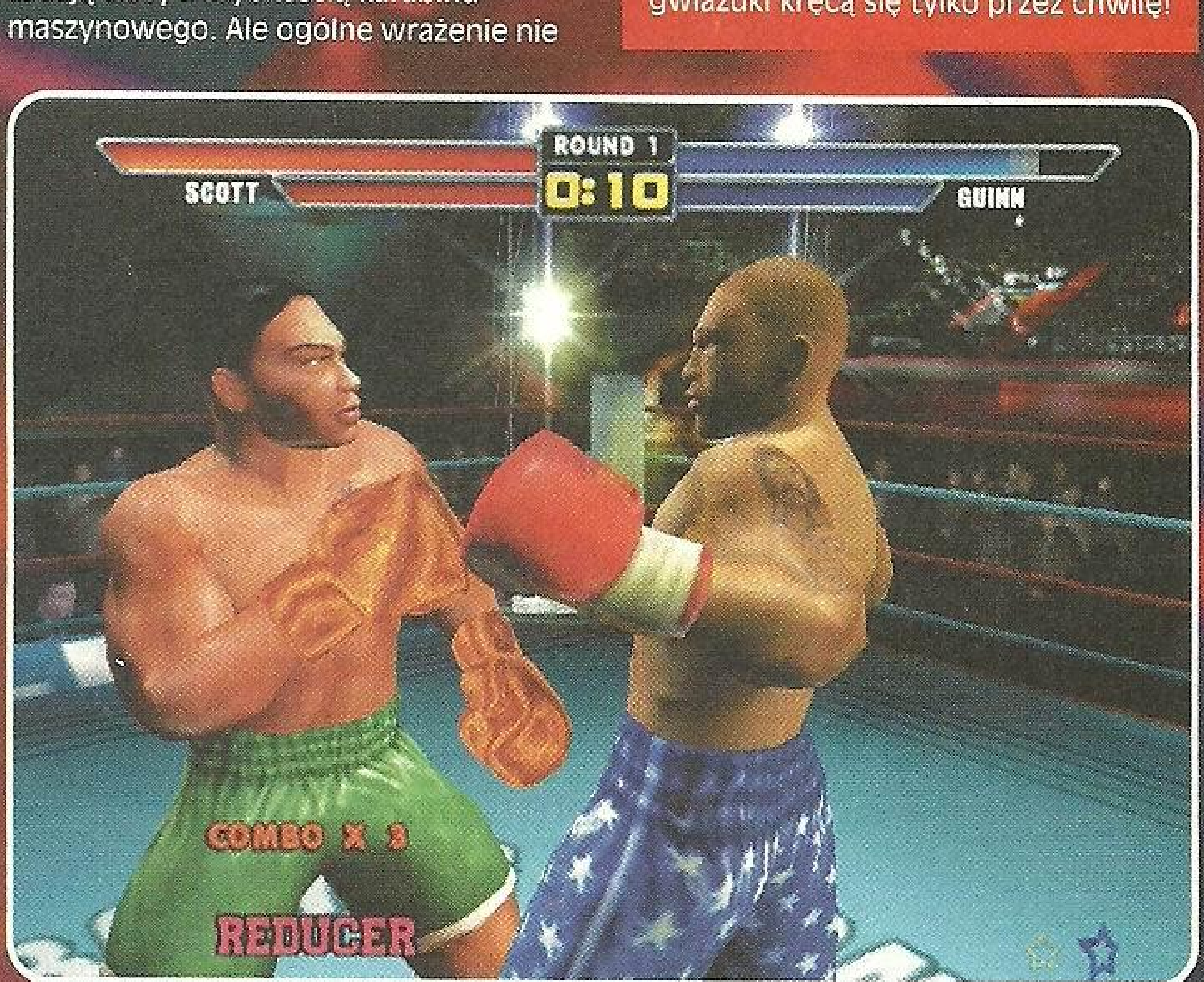
Marcellus

Jak zadawać mocne ciosy?

To proste - należy przytrzymać jedne z klawiszy (Kwadrat, Kółko lub X) przez dłuższą chwilę – widać, że rękawica zaczyna dymić. Teraz trzeba wyczuć odpowiedni moment i puścić – jeżeli przytrzymamy zbyt długo – puff... Niewypał.

Comba to inna sprawa – na dole ekranu widać gwiazdki, które dostajemy za uniki, skuteczną obronę, mocne ciosy, nabijanie się z przeciwnika (taunty), a także za pierwsze trafienie w rundzie. Im ich więcej, tym mocniejsze combo możemy odpalić. Najpierw trzeba je „zakręcić" (R2), a potem wklepać odpowiednią kombinację. Uwaga – gwiazdki kręcą się tylko przez chwilę!

ROUND 1
2:00
BOTHA
MASKAEV
Star
6



PlayStation 2

„Bestia" już nie taka straszna jak kiedyś... Ale gra może być.

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Atomic Planet
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA	■■■■■■□□□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■■■■■■□□□

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.9

NEO
PLUS

RESIDENT EVIL

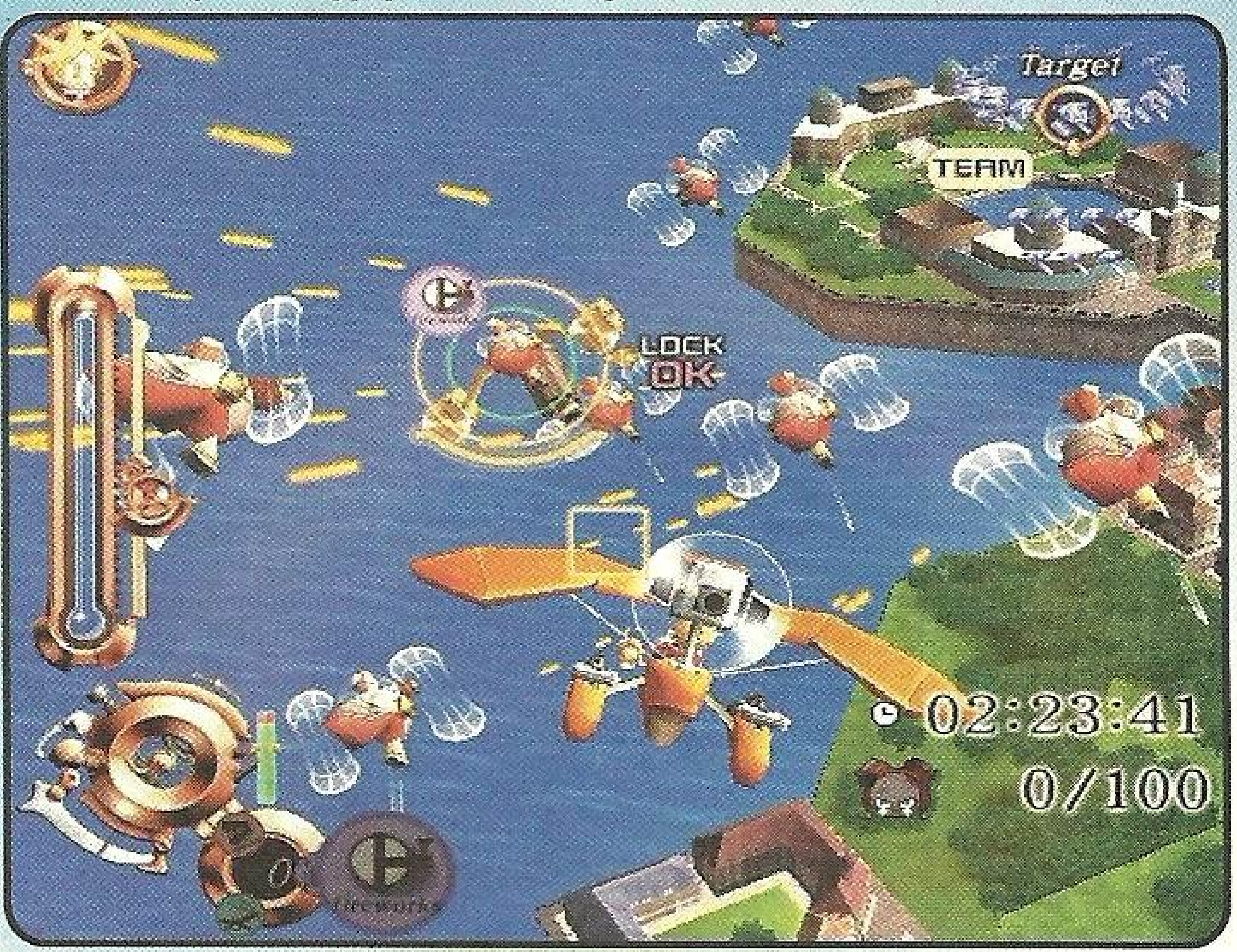
KINGDOM HEARTS

NEO
PLUS

Sky Gunner to kolejna japońska propozycja na konsolę PlayStation 2. Japońska na wskroś i do szpiku kości – począwszy od całości designu, fabuły, grafiki, a na oryginalnych dialogach skończywszy. Wśród fanów konsolowej rozrywki nie brakuje amatorów takiego klimatu i z pewnością gra przypadnie im do gustu, choćby ze względu na unikalną stylistykę.
Wyobraźcie sobie alternatywną rzeczywistość, w której pod niebem latają wielkie statki powietrzne zbudowane niczym sterowce, z uzbrojeniem i opancerzeniem godnym podziwu. W sumie niespecjalnie trudno sobie coś takiego wyobrazić – motyw ten jest wałkowany w niemal każdej grze RPG. Że wspomnę o Final Fantasy VII czy Skies Of Arkadia. Dalej postawcie obok tych majestatycznych powietrznych okrętów chmarę małych, jednoosobowych myśliwców. Ich piloci w tym wymiarze nazywani są właśnie Gunnerami.
A! Nie powiedziałem o jednej rzeczy: wyobraźcie sobie to wszystko utrzymane w stylistyce lat trzydziestych. Już? Dobrze. A teraz wyobraźcie sobie lata trzydzieste w obłych kształtach – widziane po japońsku. Dziwne, pokręcone, tylko dla otwartego umysłu.
Historia jest taka: w mieście Rive udało się wynaleźć uniwersalne źródło zasilania. Niestety, zostało ono skradzione. Mieszkańcy postanawiają wynająć trzech Gunnerów, którzy mają zająć się odzyskaniem Eternal Engine. Naturalnie cała wesoła trójka o imionach Ciel, Femme i Copain wplątuje się w grubszą historię. Ale przede wszystkim lata, strzela i roznosi w pył niemal wszystko, co widać na ekranie.
A jak wygląda właściwa gra? Cóż, to klasyczna strzelanina „na szynach". Pojazd sam leci w odpowiednią stronę, a zadanie gracza polega jedynie na podstawowym manewrowaniu, namierzaniu kolejnych celów i strzelaniu, strzelaniu, strzelaniu. Każdy z pojazdów Gunnerów jest wyposażony w karabin maszynowy z nielimitowaną liczbą amunicji, a także w trzy rodzaje pocisków. Dość powiedzieć, że jedne z nich powodują wielką eksplozję i w związku z tym najlepiej nadają się do atakowania sporej grupy nieprzyjaciół. Do tego jest także i lokowanie, znane z innych gier, a także cała masa przedziwnych wskaźników, celowników i tak dalej. Rozwalamy hordy myśliwców, atakujemy bossów w postaci wielkiego statku. Na przykład Ciel wali w mostek, Copan po działach, a Femme ma wyłączyć z akcji maszynownię.
W sumie w shooterach zawsze chodzi o jak najlepszy wynik punktowy i Sky Gunner od tego nie odbiega. Mnóstwo akcji z łączeniem w łańcuchy strzały, eksplozje i tym podobne. Sterowanie jest wbrew pozorom dość skomplikowane i trochę czasu upłynie, nim się do niego przyzwyczaicie. Dlatego gra na początku zadaje kilka pytań o preferencje. To miłe z jej strony.
Warto jeszcze wiedzieć, że w każdej misji uczestniczy cała trójka Gunnerów. Pozostała dwójka (oprócz postaci wybranej przez gracza) także lata, strzela i wypełnia specyficzne zadania. Jak łatwo się domyśleć, Sky Gunnera można przejść spokojnie trzy razy, za każdym razem w nieco inny sposób. Dodaje to nieco żywotności grze – jest to bowiem stosunkowo krótka, choć intensywna zabawa. Do odkrywania są: troje dodatkowych pilotów, dwa nowe tryby, albumy ze zdjęciami, ale to robota dla prawdziwych Top Gunnerów.
Sky Gunner to intrygująca pozycja pod względem grafiki. Zamiast kiepskich renderowanych animacji, mamy przerywniki w postaci obrazków z nałożonym filtrem sepii, nadającym wszystkiemu wygląd retro. Także podczas akcji pojawiają się głowy rozmówców i dymki z ich kwestiami. Sama oprawa jest dość solidna, choć animacji zdarzają się spowolnienia. Ale jest na co popatrzeć – często w jednej podniebnej bitwie uczestniczy kilkadziesiąt maszyn. Wszystkie pojazdy są ciekawie zaprojektowane, a daleko w dole rozciąga się panorama terenu działań. Miasto, góry, wąwóz, rzeka. Kolory są miłe i przyjemne dla oka. Są wybuchy, dym, spadochroniarze wyskakujący z rozbitych maszyn… Orkiestrowa muzyka jest momentami aż za bardzo pompatyczna i napuszona, a efekty nie odbiegają od schematu. Na początku gry można też wybrać opcję, czy dialogi będą po angielsku, czy po japońsku z angielskimi napisami.
Jeśli kochacie mangi i anime, a przy okazji lubicie czasem rytmicznie podusić przyciski na joypadzie, Sky Gunner jest dla Was wymarzoną propozycją. Gra jest dobra, choć trudna. Resztę graczy na sto procent odrzuci cukierkowość i infantylność – dla nich w tym miesiącu jest Fireblade.

Gulash

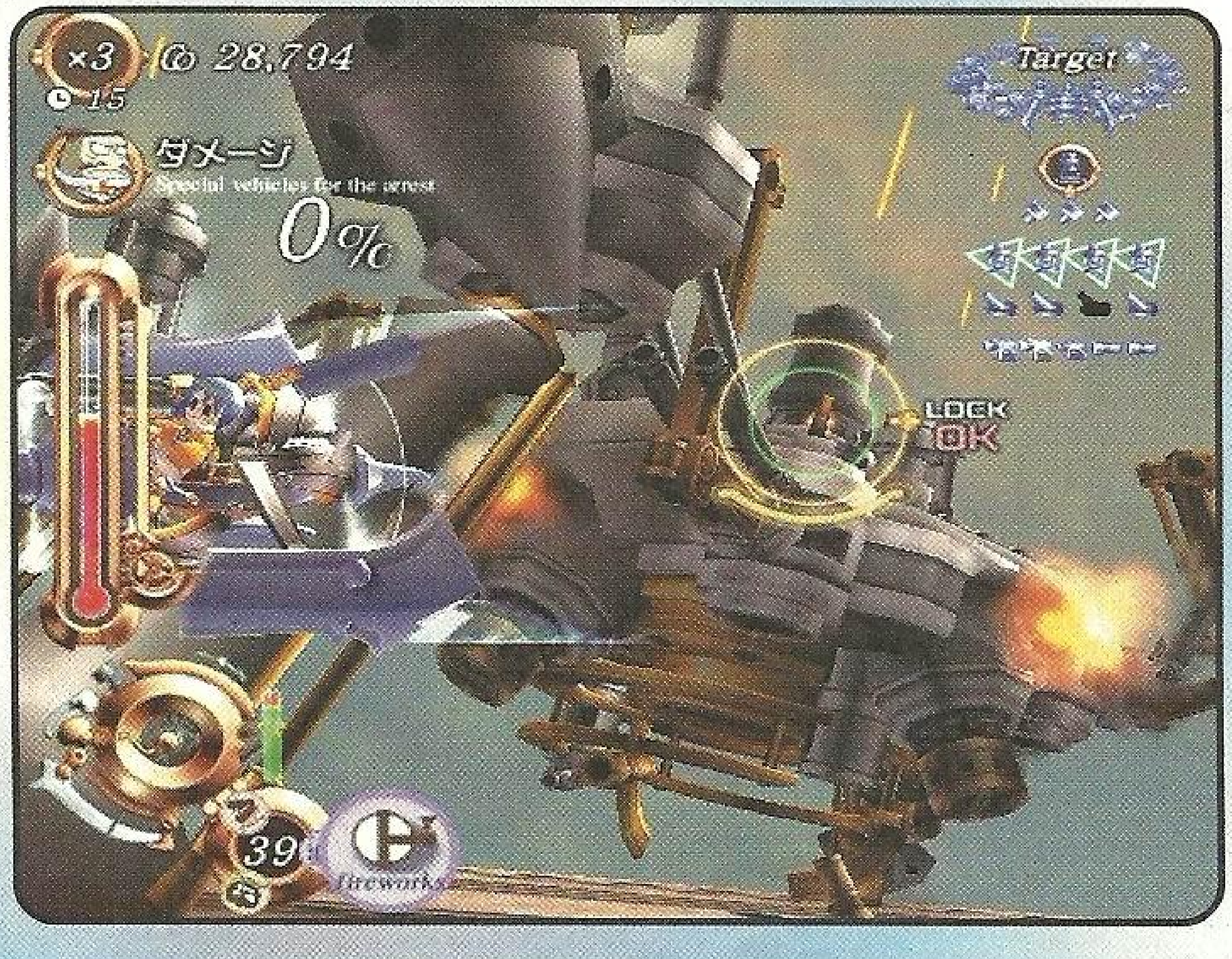
Jakiś czas temu Grabarz przyglądał się japońskiej wersji w Importach. Podobno animacja strasznie chrupała. Tutaj poprawiono ten aspekt.

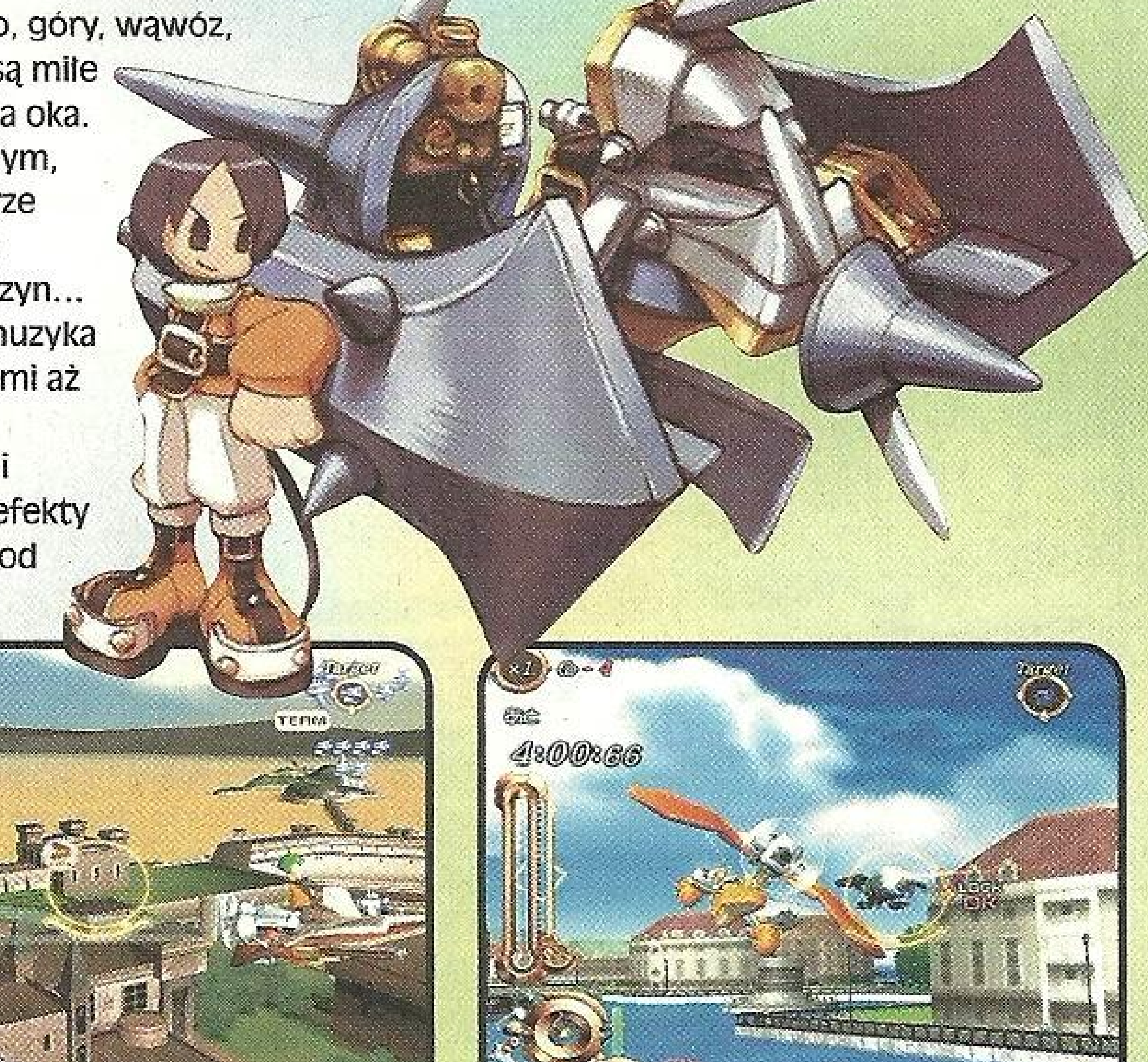


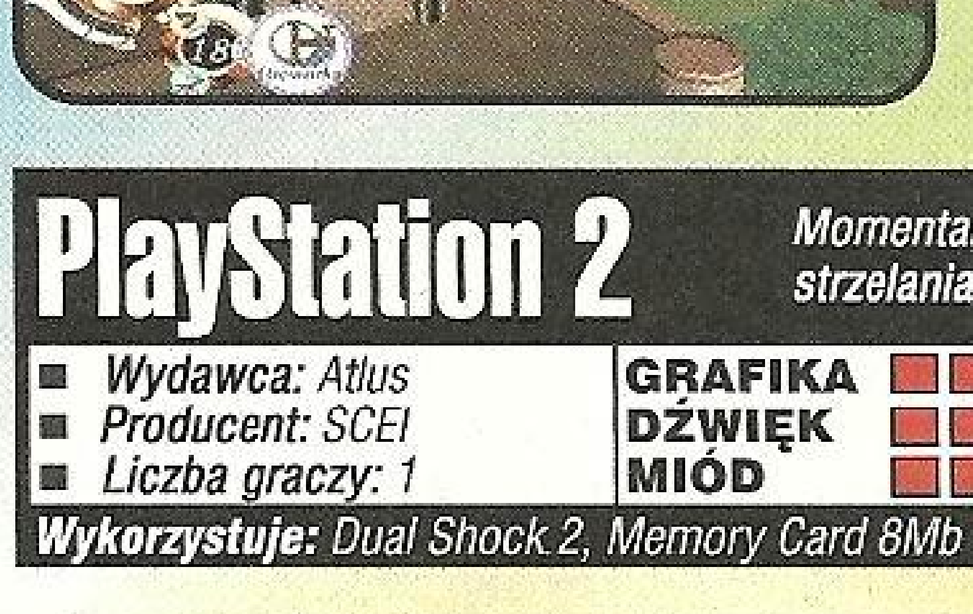
Sky Gunner

Panzer Dragoon zapoczątkował nowy trend w historii konsolowych strzelanin. Co jakiś czas mamy okazję zagrać w pozycję zbliżoną do kultowego Panzernego Smooka.

Widać, że ktoś naprawdę włożył sporo serca i pracy w projekty statków... Ale i tak nic nie przebije Panzer Dragoona!







PlayStation 2

Momentami zbyt infantylna, ale strzelania sporo.

- *Wydawca: Atlus*
- *Producent: SCEI*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA	■■■■■■■□□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■■■■■■□□□

6.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Gran Turismo Concept

2002 Tokyo-Geneva

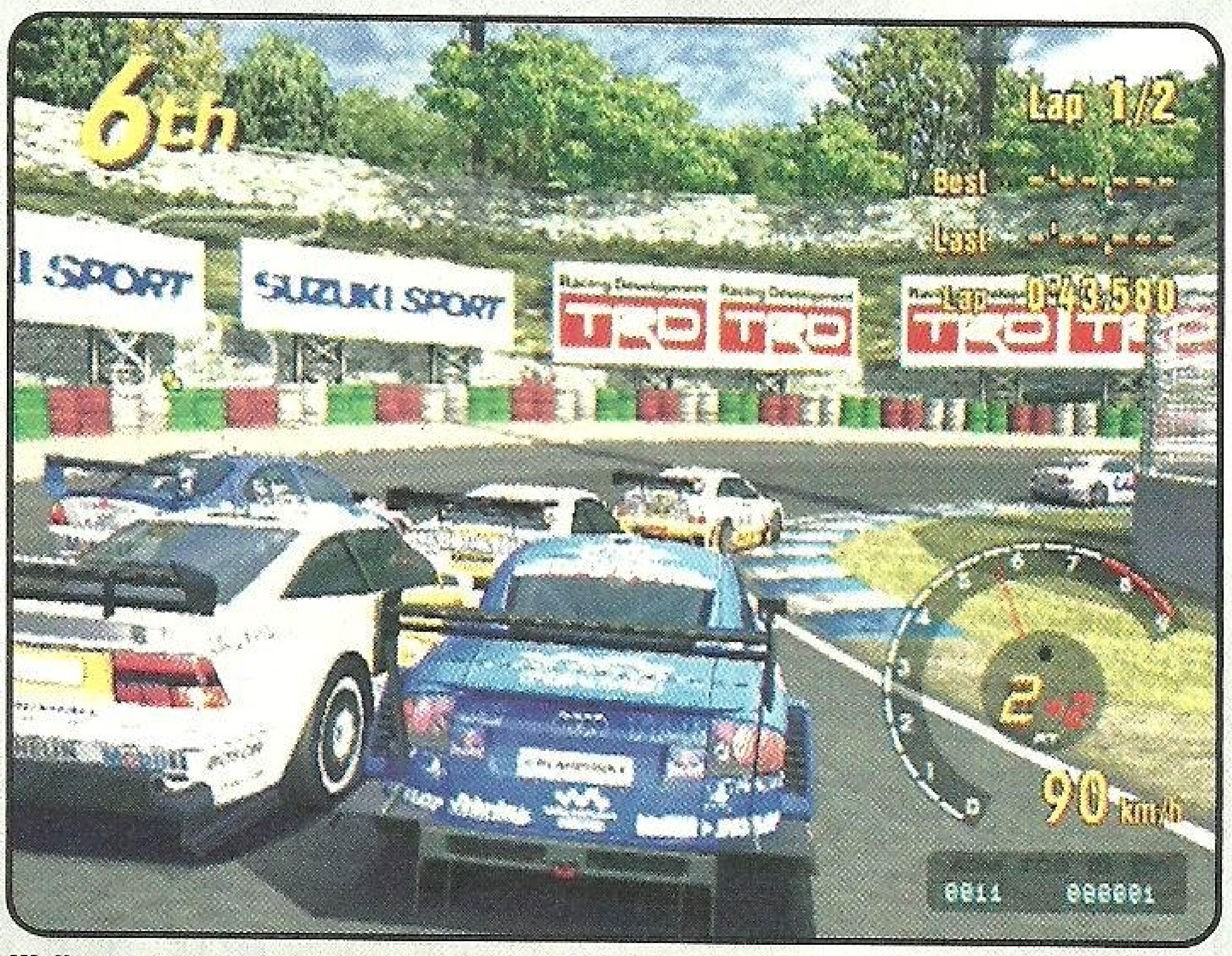
GT Concept nie jest żadnym następcą GT3. To dodatek - taki, jakie znają gracze pecetowi, choć również samodzielna gra. Ale krótka. Niestety.

Od Polskiej premiery Gran Turismo 3 A-spec minęło już dwanaście miesięcy. W tym czasie większość z Was zdążyła ją już zapewne ukończyć. GT3 doczekało się też statusu Platyny, czyli gry, która sprzedała się w ponad milionie sztuk. Ale co z tym GT Concept? Co to jest? Dodatek, możliwość pojeżdżenia sobie nowymi wózkami, albo takimi furkami, które nigdy nie trafią do seryjnej produkcji. Czyli wielka frajda, ale raczej dla absolutnych maniaków motoryzacji - tych, którzy śledzą premiery i nowości na rynku motoryzacyjnym.

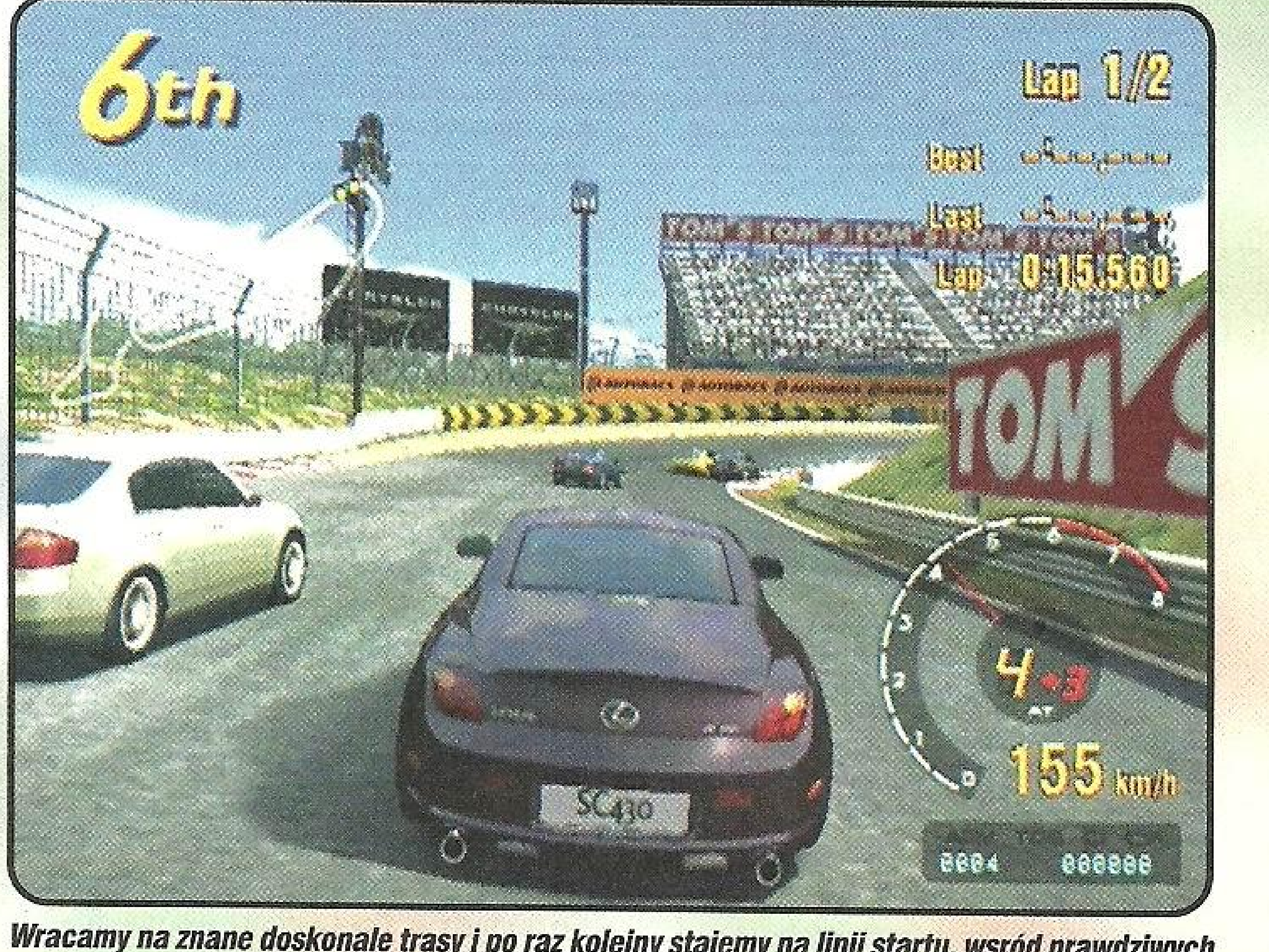
O GT Concept było głośno już kilka miesięcy temu, ale wtedy wydano je tylko w Japonii, z okazji tokijskich targów motoryzacyjnych. Do Europy trafia mocno zmieniona wersja - zobaczymy nie tylko samochody pokazane na targach w Tokio, ale także w Detroit, Frankfurcie i Genewie. Ale musimy się zastanowić, czy warto interesować się tym tytułem. Faktem jest, że samochodów jest naprawdę sporo jak na zwykły dodatek - około dwustu różnych modeli, z czego blisko połowa jest dostępna dla gracza, a reszta zarezerwowana jest dla konsoli (ale to są modele samochodów z poprzednich części GT). Znajdziemy tu wiele naprawdę niezwykłych bryczek, a także sporo zwykłych, ale bardzo drogich.

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

W GT Concept samochody podzielono na grupy - New Cars - Pacific, New Cars - Europe, Concept Cars, Dream Cars i Racing Cars. W pierwszej grupie znajdziemy samochody seryjnie produkowane w Japonii i USA, w drugiej bryczki Europejskie, Concept Cars - wiadomo, tu są najbardziej niezwykłe fury świata: Toyota Pod (czyli jeżdżące Tamagotchi - mruga, wydaje różne dźwięki i cieszy się lub złości - zabawne), Toyota RSC, Honda Dualnote, Hyundai Clix, Mazda RX-8, czy prawdziwy potwór - Cadillac Cien o mocy 749 koni mechanicznych. W grupie Dream Cars znajdziemy bryki z serii limitowanych i wersje rajdowe niektórych samochodów Concept. Racing Cars - samochody na trasy rajdowe (jak choćby Lancer Evo VII) czy na wyścigi po asfalcie (na przykład Toyota Supra w kilku wersjach).



Walka na torze bywa zacięta, bez przepychania się nie ma co liczyć na dobre miejsce. Szkoda tylko, że tych pięknych fur nie da się zdemolować...

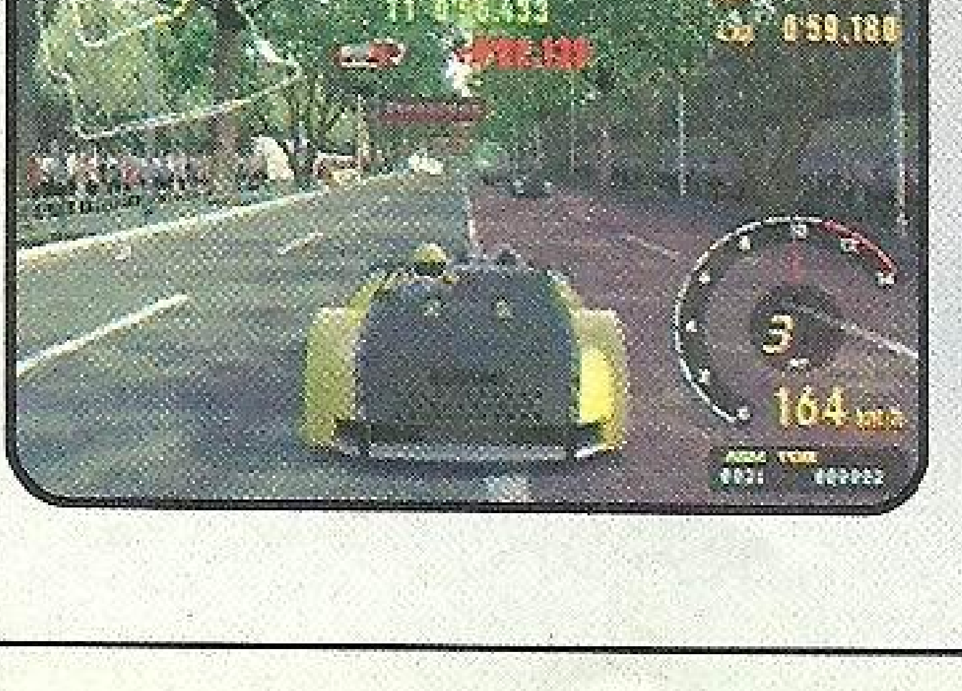


Wracamy na znane doskonale trasy i po raz kolejny stajemy na linii startu, wsród prawdziwych cudów współczesnej techniki motoryzacyjnej. Czy może być coś bardziej emocjonującego?

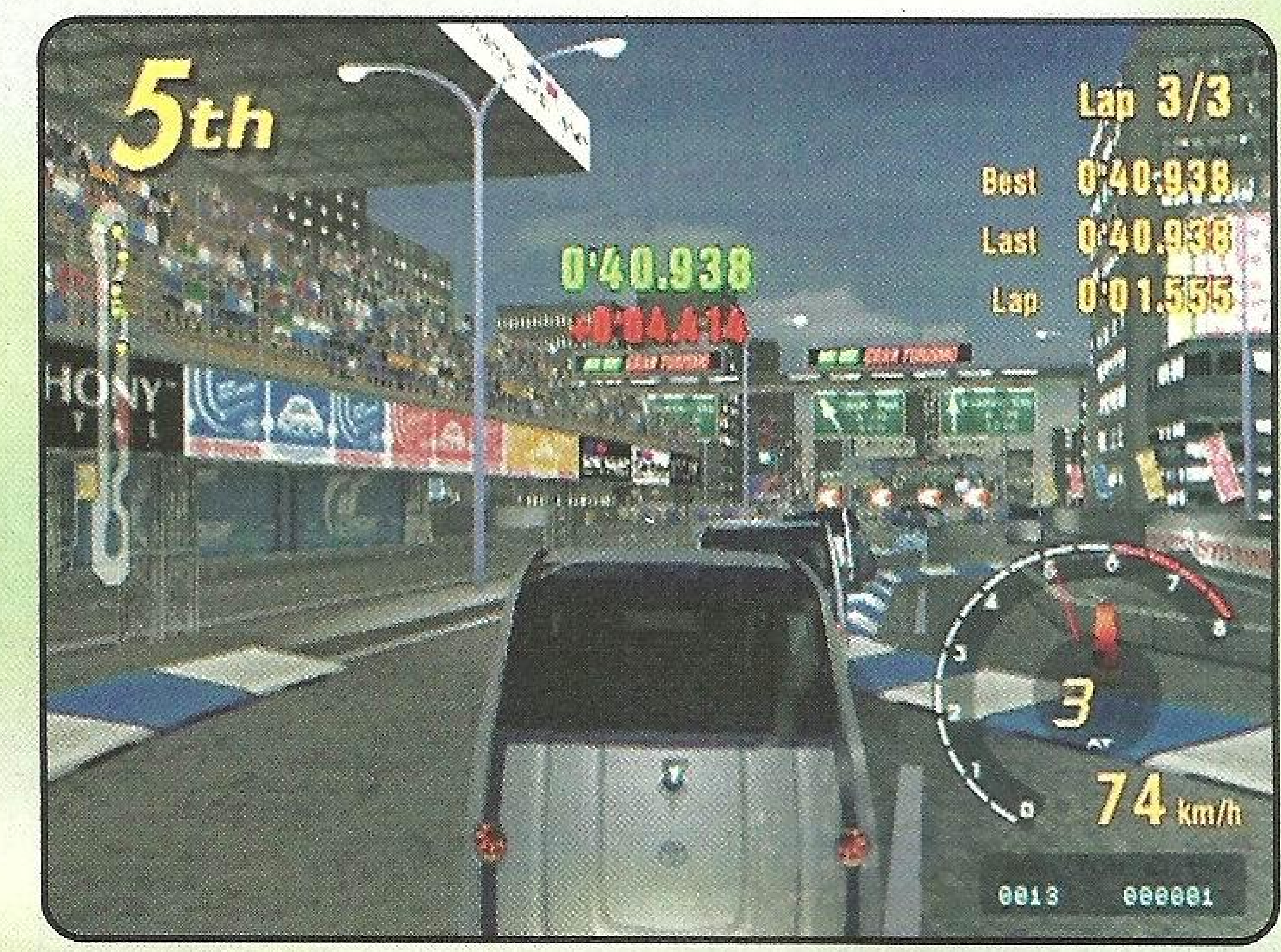
O ile ilość samochodów nie budzi większych zastrzeżeń, to problem pojawia się przy trasach - jest ich zaledwie pięć, w tym żadnej nowej. Wszystkie doskonale znamy z GT3, a nawet z GT2. Są dwie trasy Rally (Swiss Alps i Tahiti Maze), reszta to trasy asfaltowe (Tokyo R246, Autumn Ring i Mid-Field Raceway) Możliwość przejechania ich odwróconych wersji powiększa wprawdzie tę ilość do dziesięciu, ale to naprawdę niewiele. Mam małe pytanie do Polyphony: kiedy zobaczymy jakąś nową trasę w Gran Turismo? Bo te, które tu widzimy już się trochę opatrzyły. To, że są tu i ówdzie podrasowane, nie jest wielkim pocieszeniem. Przepraszam - jest jedna, zupełnie nowa trasa, ale przeznaczona tylko dla Podów - króciutka i trochę zakręcona (jest tam rampa, przed którą trzeba się zatrzymać, nacisnąć ręczny i poczekać aż zawieszenie się opuści).

W grze nie znajdziemy nic na podobieństwo Simulation Mode - wszystko wygląda jak Arcade Mode, z małymi zmianami, które mają za zadanie przedłużyć odrobinę zabawę. Wygląda to następująco - aby odkryć jakąś trasę, należy zrobić na nią licencję. Można zdobyć brązowy, srebrny lub złoty medal. Przed jazdą wybieramy sobie, czy chcemy jechać z pace carem, czy samemu (fajniej jest z przeciwnikiem - cała zabawa polega na tym, żeby go wyprzedzić - co nie jest wcale łatwe). Robienie licencji jest łatwe, praktycznie za każdym razem zdobywa się złoty medal i w nagrodę dwa samochody. Po zrobieniu licencji przechodzimy do wyścigów. Są dwa poziomy trudności. Za osiągnięcie pierwszego miejsca zdobywamy kolejne samochody. Po wygraniu wszystkiego na danym poziomie trudności dostajemy kolejne nagrody - 10 milionów kredytów na zakupy w GT3, trasę dla Podów, intro japońskiej wersji GT Concept oraz filmik kończący. Pojawia się też możliwość wybrania najwyższego poziomu trudności (Ace - L1 + R1 na ekranie wyboru trudności), ale za wygranie wyścigu nie dostaniemy żadnej nagrody. To wszystko. Skończenie GT Concept na 100 procent nie zajmie doświadczonemu graczowi więcej niż jeden dzień i to bez przemęczania się. Krótko, króciutko. Wprawdzie można jeszcze długo bawić się w wypróbowywanie wszystkich - naprawdę wspaniałych - samochodów, ale jeżdżenie po tych kilku trasach szybko się nudzi. Do zabawy pozostaje jeszcze tylko jeżdżenie na czas, swobodny przejazd i zabawa z kolegami - sześciu może ścigać się w i.Link Battle oraz standardowo dwóch na podzielonym ekranie. To niewiele, więc cena GT Concept powinna być niska, a 149 pln to nie tak mało. Czyli - tytuł dla zapaleńców.

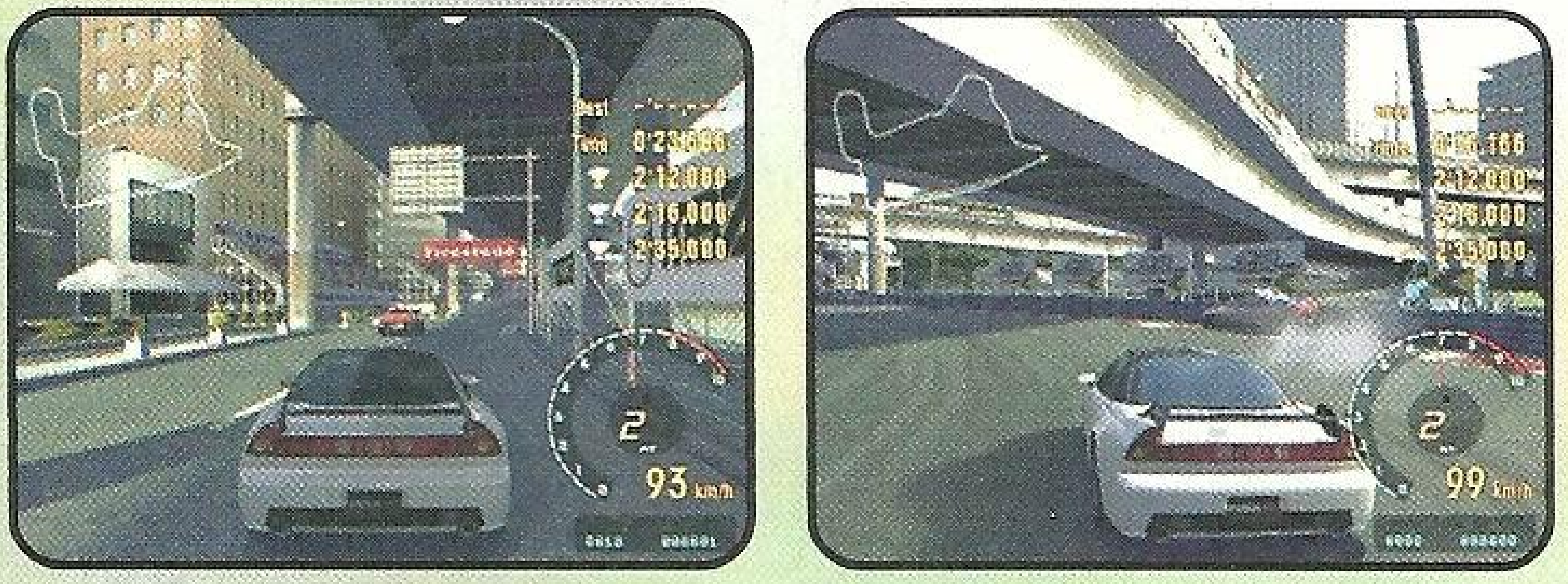
Jedno nie miało prawa się zmienić -



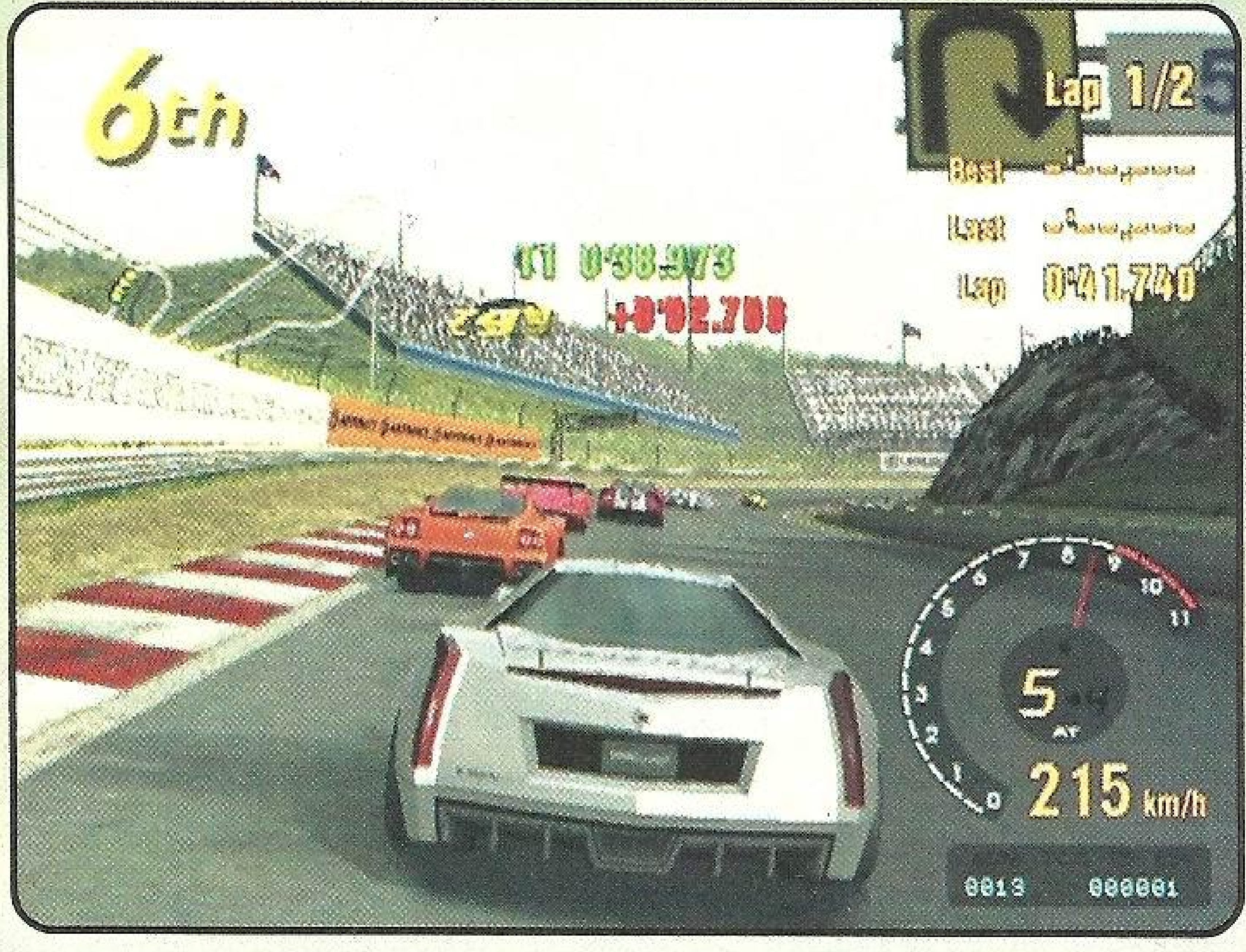
4th
BRIDGESTONE
155



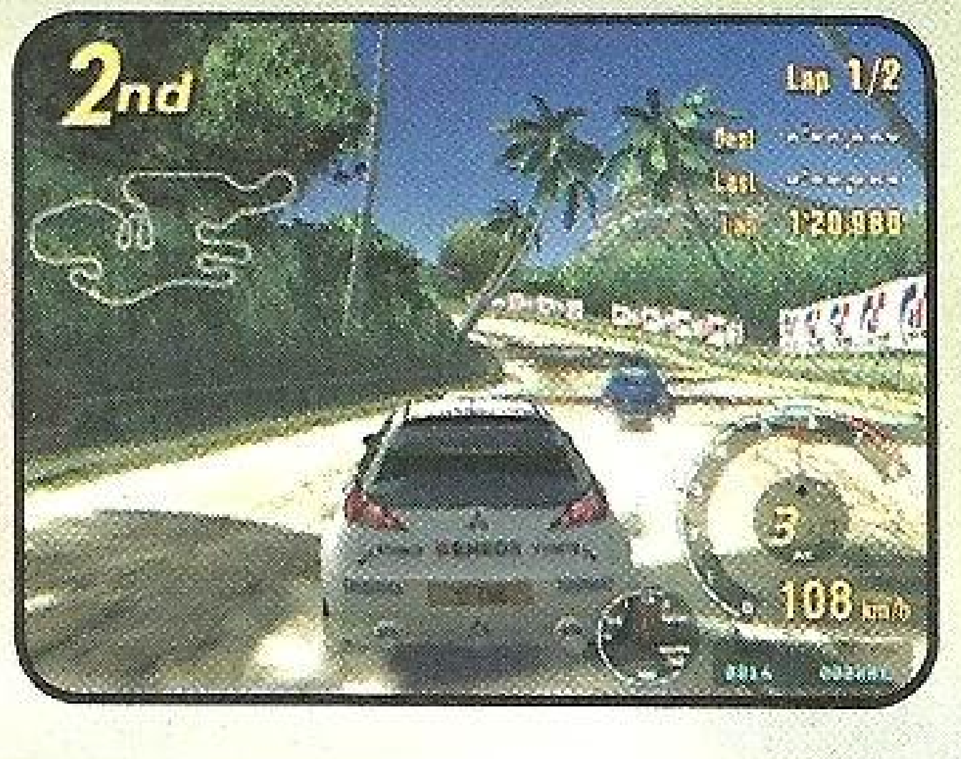
Pod to prześmieszny samochodzik - piszczy, mruga, gada, świeci i narzeka. Eeech, żeby jeszcze gotować potrafił...



Futurystyczny Cadillac Cien jest tak szybki, że gra na przeciwników wystawia najmocniejsze bolidy jakie tylko może znaleźć.



grafika jest tak samo prześliczna jak była. A to znaczy, że cały czas nie ma nic ładniejszego na PS2 w kategorii „wyścigi". Szybka jak myśl, płynna jak marzenie. Perfekcyjnie wykonane modele samochodów, praca zawieszenia, kurz unoszący się za samochodami na trasach rajdowych, słońce przeświecające przez chmury. Wszystkie smaczki pozostały. Pod względem graficznym GT jeszcze długo pozostanie na samym szczycie i tylko gry na Xboxa mogą mu zagrozić. Chociaż jest jeszcze niesamowicie efektowny Colin McRae - zobaczymy, co Codemasters pokaże nam jesienią.



Co do dźwięku - warkot silników, pisk opon, odgłosy zderzeń, strzelanie wydechu czy świst sprężarki brzmi tak samo dobrze jak poprzednio (czyli najlepiej). Nie ma jednak róży bez kolców - brakuje obsługi dźwięku przestrzennego, a w obecnych czasach coraz więcej ludzi ma zestawy kina domowego. Soundtrack jest bardzo podobny do tego z GT3 - zmieniło się zaledwie kilka kawałków i doszły nowe (w tym samym stylu, bo od tych samych artystów). Mnie osobiście nie przypadł on do gustu, wolę podkład pod amerykańskie GT3, a jeszcze bardziej sam dźwięk silnika. Ale co kto lubi.

Oczywiście w realizmie prowadzenia samochodów nic się nie zmieniło, brakuje wprawdzie możliwości zaliczenia małego dachowania, ale to nie jest wielka wada. Samochody prowadzą się wspaniale, reagują realistycznie i szybko na nasze poczynania. Trochę denerwuje nienajlepsza reakcja samochodu na hamulec ręczny (szczególnie na trasach rajdowych) - w poślizg wchodzi się lepiej na zwykłym hamowaniu lub nawet bez naciskania na pedał. Nie pogrzebiemy sobie również zbyt dużo w ustawieniach samochodu. Można zmieniać opony, regulować przełożenie skrzyni biegów i tak dalej, ale jest to dużo mniej zaawansowane niż w GT3. No i nie można kupować i wymieniać części.

Czy warto kupić GT Concept? Sprawa jest dość prosta do rozstrzygnięcia. Maniak serii GT i motoryzacji z pewnością dokona zakupu i będzie uradowany, choć zapewne niezbyt długo. Z drugiej strony kupowanie GT Concept jako pełnej gry (szczególnie, gdy nie ma się GT3) jest zupełnie bez sensu. Wydawanie pieniędzy na grę, którą bez większego wysiłku kończymy w kilka godzin mija się chyba z celem. Jeżeli jesteście zainteresowani wyścigami, to lepiej będzie, jeśli kupicie sobie GT3... jeżeli jakimś cudem jeszcze w nią nie graliście. Potem możecie zastanowić się nad GT Concept.

Marcellus

Ps. Tak niska ocena jest oczywiście spowodowana tym, że zabawa jest naprawdę zbyt krótka.

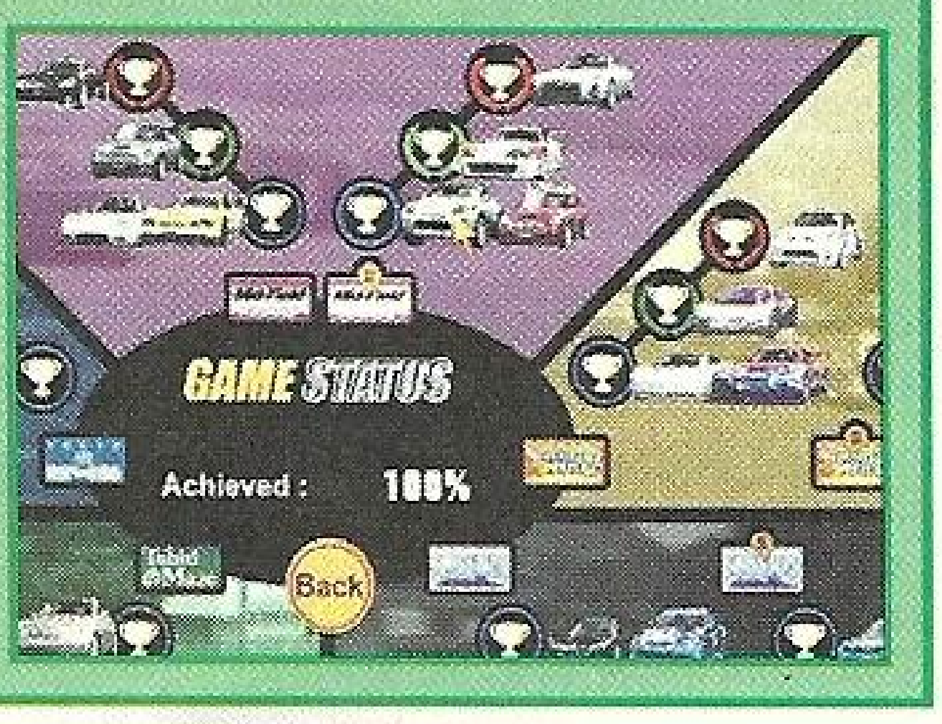
GRAN TURISMO
Concept

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Concept
2002 TOKYO-GENEVA
Game Start
POLYPHONY DIGITAL
©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

Oto skończone w 100 procentach GT Concept...

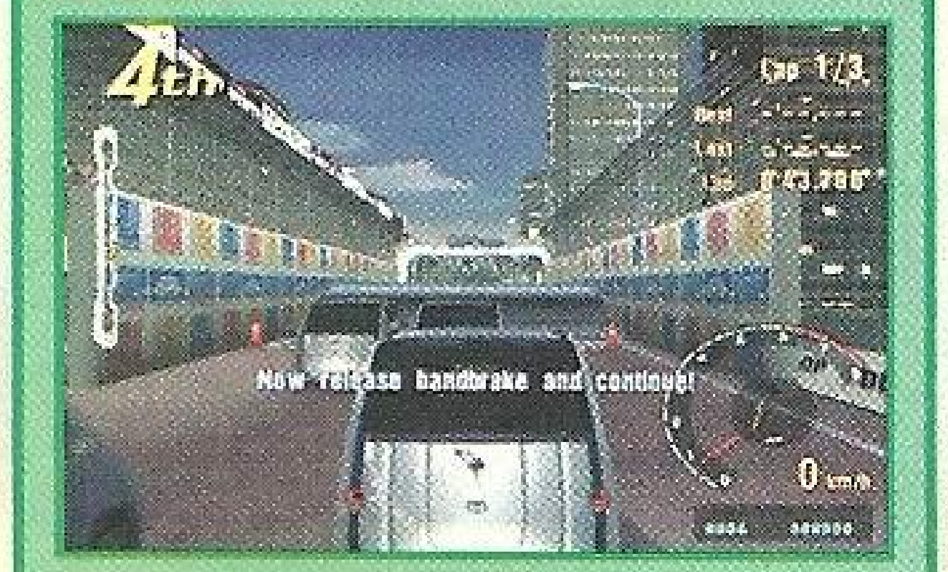
Wierzcie, że nie zajęło mi to dużo czasu. Znalazłem jednak najlepszy samochód do bezproblemowego wygrywania wyścigów na trasach asfaltowych (na wszystkich poziomach trudności). To Nissan mm-R (Racing Cars). Podczas wyścigu rywalizujemy z innym mm-R-kami i odsadzamy je bezlitośnie (wystarczy zmienić opony na Soft oraz wyłączyć systemy ACM i TCS, bo tylko „przymulają" samochód). Wybór bryki do rywalizacji na trasach rajdowych jest już bardziej indywidualną sprawą („Ja wolę Imprezę, a ja lubię Lancera"), ale mi osobiście najbardziej pasuje Peugeot 206 Rally Car, niezłe są też Misubishi CZ-3 Tarmac Rally Car (dostajemy go za zwycięstwo na poziomie Pro, trasa Autumn Ring) i Mini Cooper S Rally Car (za zwycięstwo na Mid-Field Raceway II - poziom Normal).

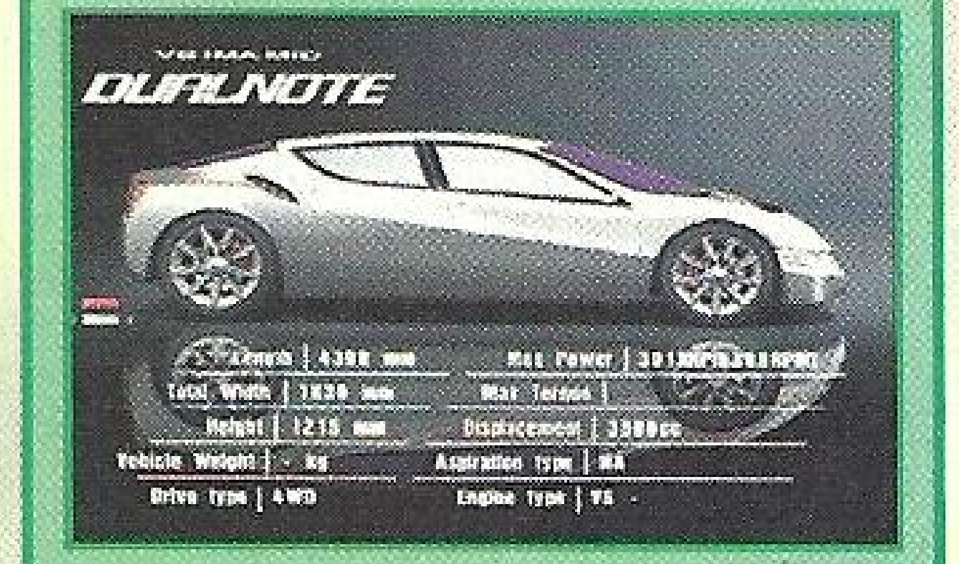
1st
Lap 1/2
115 km/h

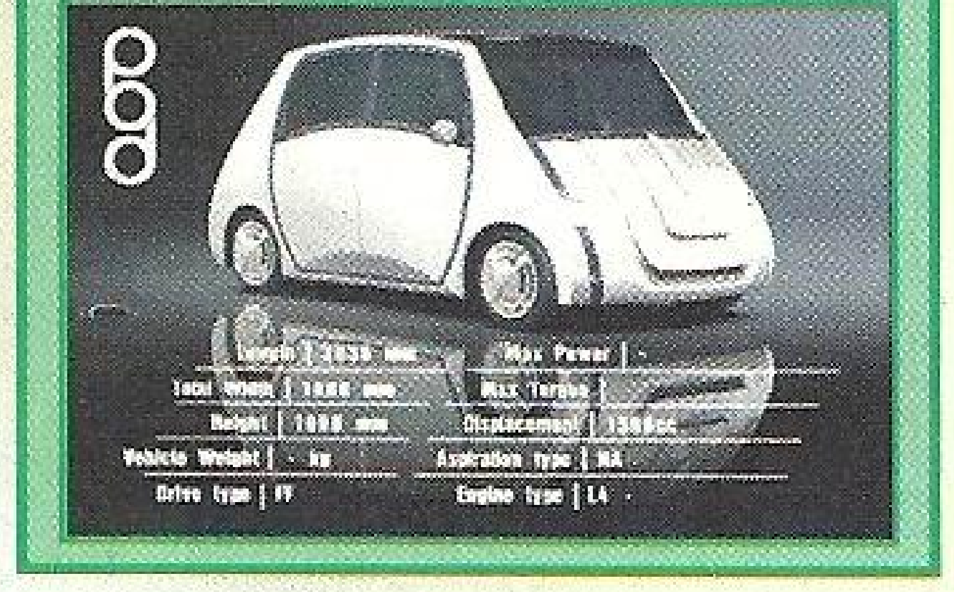


Ciekawostki

W GT Concept jest kilka ciekawostek. Tak, jak wspominałem, Toyota Pod ma regulowane zawieszenie (choć nie wiem co to daje w grze), a podczas jazdy Hondą Dualnote, która ma hybrydowy napęd (dwa silniki - spalinowy i elektryczny) obok prędkościomierza widać poziom naładowania akumulatorów. Gdy jedziemy, poziom energii spada, ale akumulatory błyskawicznie ładują się podczas hamowania.







PlayStation 2

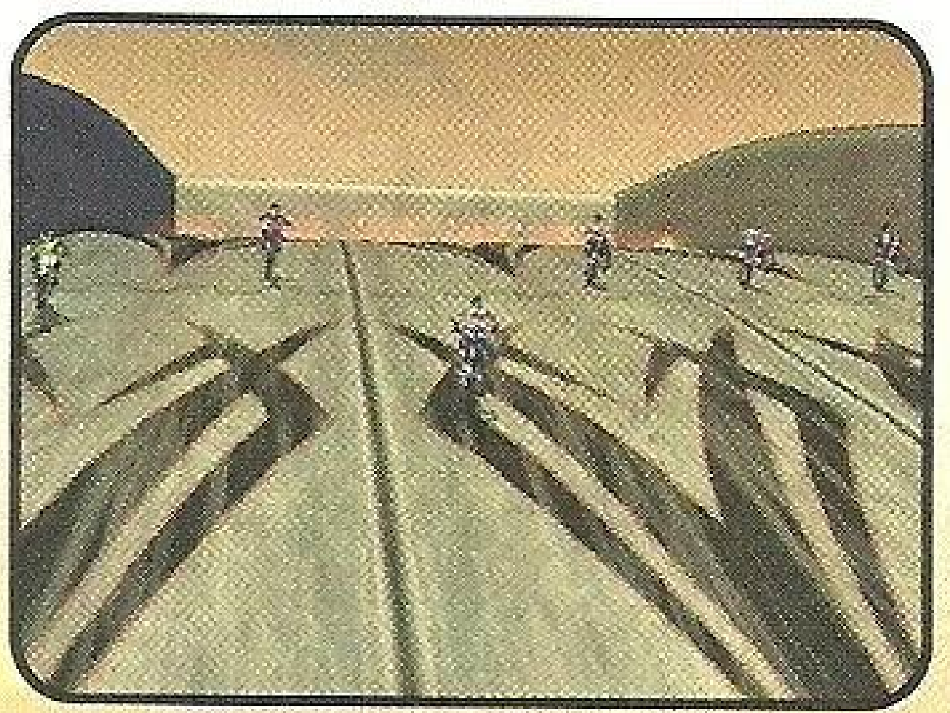
Moim zdaniem powiina kosztować 99 zł. Za krótka!!!

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Polyphony
- *Liczba graczy:* 1-6

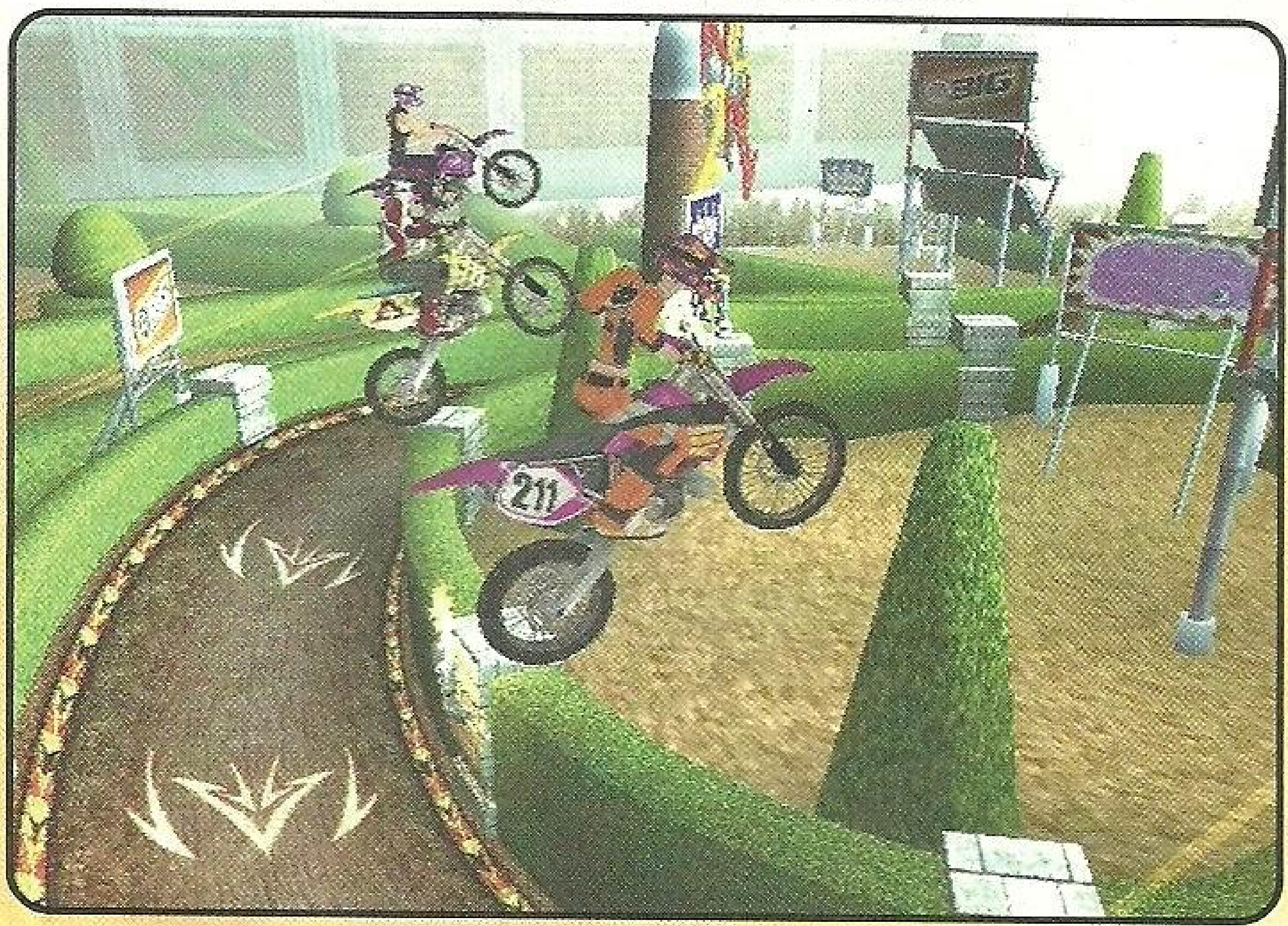
GRAFIKA	■■■■■■■■■■
DŹWIĘK	■■■■■■■■■□
MIÓD	■■■■■■■■□□

7.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*



EA Sports BIG ma do dyspozycji naprawdę znakomity silnik graficzny. Od czasów SSXa został ulepszony i chupania animacji praktycznie nie uświadczymy.



Freekstyle

Motory są więcej niż chłodne. O tym wie chyba każdy – niezależnie od tego, czy śmigał na takiej maszynie, czy nie.

Mieliśmy już wiele gier z motorami w roli głównej. Do gustu przypadły mi jedynie Moto Racery na PSOne. Tam udało się połączyć w zgrabną całość ścigacze i crossówki, oferując graczom dwa zupełnie odmienne tryby. Oczywiście, niemal zawsze wybierałem motocross, żeby poskakać sobie i poczesać triki. Choć znam też gości, którzy wręcz ubóstwiali ścigacze.

Sportowa jazda na czas po asfalcie jest dość nieźle odtworzona choćby w Moto GP 2 – grze mającej wspólnego z symulacją choćby to, że trzeba zwalniać na zakrętach. Natomiast motocrossu, który by mnie wciągnął nie było wcześniej na PS2. Zarówno MX Rider jak i MX 2002 z Rickym Crapmichaelem jakoś mnie nie wkręciły. Co innego Freekstyle. To fantastyczna wyżywa dla wszystkich chcących poczuć zapach palonej gumy i piach pod ubraniem.

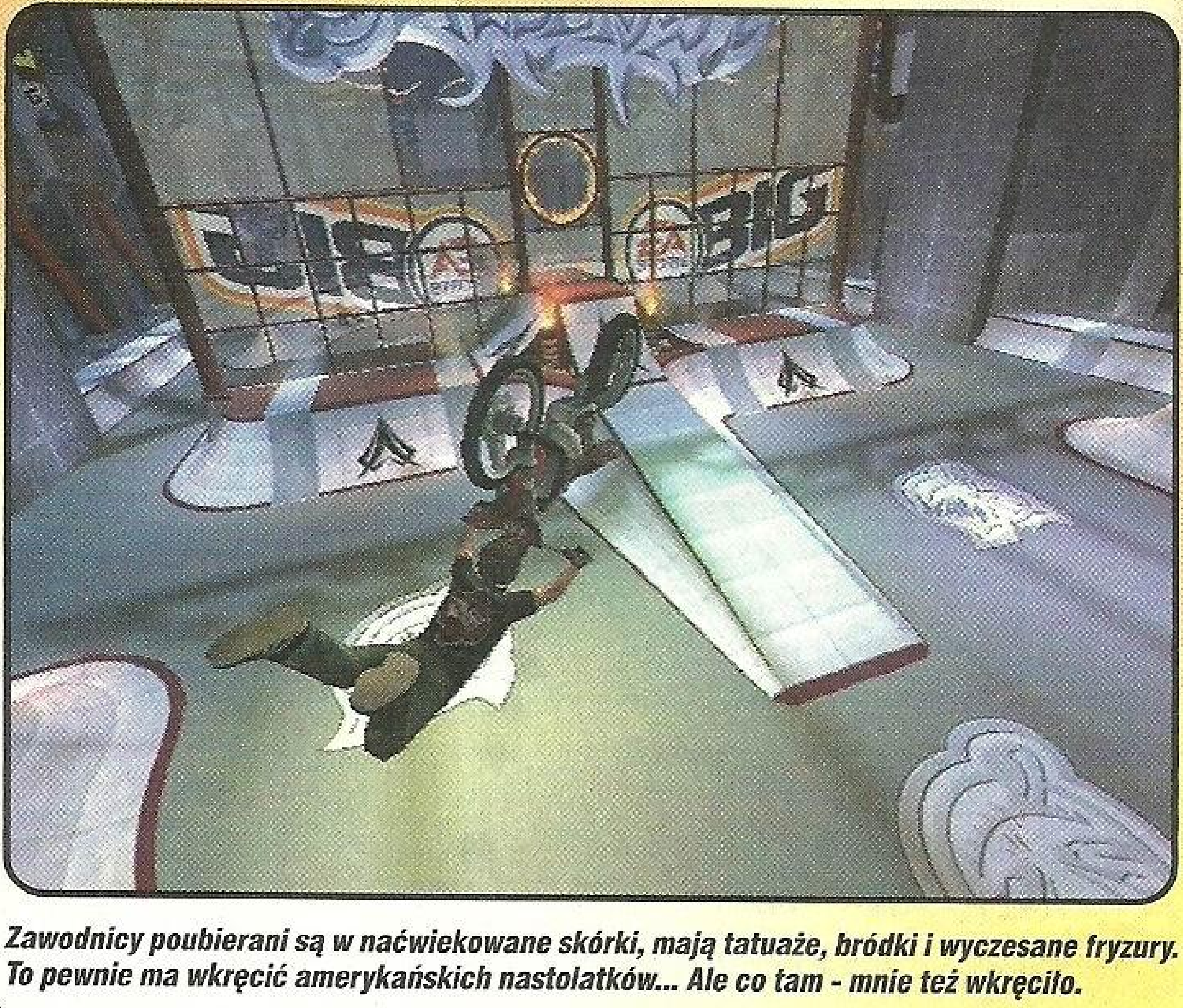
Trybów nie jest za mało – w sam raz. Turniej (Circuit), pojedynczy wyścig, zabawa na triki we Freestyle czy zwiedzanie trasy we Freeride. Do tego oczywiście listy trików, tony opcji i cheatów, rekordy. Jest także tryb multi dla dwóch osób.

Sama gra jest tak bardzo zbliżona do SSX czy SledStorm, że już bardziej chyba nie można. Ścigamy się z kilkoma przeciwnikami na trasach pełnych skoczni, ostrych zakrętów i długich prostych. Zasada „no tricks – no boost" jest oczywiście obecna – trzeba czesać triki na skoczniach, bo za nie dostajemy szalenie przydatne turbo. Triki strzela się tak samo, jak w poprzednich grach EA BIG. Czyli – przyciski R i L w połączeniu z kierunkami.

Turbosa można wykorzystać w dowolnym momencie, ale lepiej poczekać na zapełnienie całego paska. Wtedy nadchodzi czas na Super Sick 4-button Trick, czyli na megacombo, za które lecą punkty i tak dalej, i tak dalej.

Za zwycięstwa w kolejnych wyścigach odblokowujemy bonusy w postaci nowych motorów, strojów czy postaci.

Naturalnie osoby, które chcą od razu mieć dostęp do wszystkiego mogą skorzystać z cheatów. Ale lepiej powalczyć na trasie – konsola nie popuszcza, a zawody są emocjonujące i szalenie wciągające.



Zawodnicy poubierani są w naćwiekowane skórki, mają tatuaże, bródki i wyczesane fryzury. To pewnie ma wkręcić amerykańskich nastolatków... Ale co tam - mnie też wkręciło.

Trasy są przepiękne i kapitalnie wykonane. Są także niesamowicie długie, co dla mnie zawsze było sporą zaletą. Oczywiście, znajdują się na nich skróty – choć nie w takiej ilości, jak w SSX. Po prostu wszystko dzieje się tak szybko, że naprawdę trudno je znaleźć, a potem przejechać.

Szalejąc we Freeka nie mogłem powstrzymać towarzyszącego mi przez cały czas uczucia, że gdzieś to wszystko już widziałem. Silnik graficzny napędzający tę jazdę bez trzymanki jest bazowany na SSX i SSX Tricky. Dość powiedzieć, że niemal wszystkie wyścigowe gry ze stajni EA Sports BIG wyglądają po prostu podobnie.

Oczywiście – są inne tekstury (bo tu jest przecież błoto zamiast śniegu), ale obiekty wyglądają podobnie. Ciężko mi to opisać – pagórki są zaokrąglone w tych samych miejscach, drzewa praktycznie przeniesiono bez zmian, nawet zawodnicy są zbliżeni wyglądem... Z jednej strony nie mam nic przeciwko – w końcu SSX'y wyglądają świetnie i totalnie je ubóstwiam. Jest sporo znakomitych efektów świetlnych, powiewające ciuchy jeźdźców. Z drugiej zaś pozostaje lekkie uczucie niedosytu.

Panowie, może by tak więcej nowych elementów następnym razem?

Za to do jednej rzeczy nie mam absolutnie zastrzeżeń – do animacji. Aaach..... Więcej, więcej pozycji z tak nienagannym silnikiem! Płynność animacji przyprawia o drżenie gałek ocznych. Aż chce się grać. Freekstyle wygląda szczególnie efektownie, gdy odpalamy turbo, bądź super-trik. Ekran jest rozmyty, a wszystko robi się tak szybkie, że nie sposób za tym nadążyć.

6/6
LAP 1
0
39 MPH

Jeśli chodzi o dźwięk, to nic tak nie pasuje do kurzu, błota i pyłu jak gitarowe rzępolenie. To fakt. Nie brakuje go we Frekstyle – jest sporo agresywnych, zagrzewających do wyścigu kawałków, które szczerze mówiąc jakoś mi się nie znudziły nawet po kilku godzinach zabawy. To chyba dobrze. Za to – jak zwykle – komentarze rzucane przez zawodników są żałosne i beznadziejne.

Na szczęście nie ma ich znowu tak dużo.

Sterowanie początkowo sprawiało mi kłopoty – szczególnie na zakrętach. Po jakimś czasie doszedłem do wprawy i przestałem zwalniać, a jedynie odpuszczałem gaz. Ważne jest, by nauczyć się odpowiednio pochylać motor na zakrętach i przed wybiciem ze skoczni. Warto także oszczędzać turbo na momenty, w których będzie naprawdę niezbędne.

Werdykt? Freekstyle nie tylko jest dobrym motocrossem. To po prostu świetna niemal pod każdym względem gra. Jest znakomicie wykonana i zaprojektowana, choć wcale nie jest łatwa. Jeśli lubicie ścigałki z trikami, Freek będzie Wam znakomicie służył. Tylko tak dalej, EA BIG, a zmażecie z EA Sports hańbę.

Gulash

6/6
980
0
NO FOOTER
22

PlayStation 2

„I love this game". W tej chwili to mój ulubiony wyścig.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EAs BIG
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA	■■■■■■■■■□
DŹWIĘK	■■■■■■■■□□
MIÓD	■■■■■■■■■□

8.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

MX Superfly

To już trzecia gra z MX w tytule, a druga wydana przez THQ. Poprzednią był MX 2002 Featuring Ricky Carmichael. W MX Superfly rozwinięto pomysły zastosowane w poprzedniej części, ale nie wprowadzono wielu zmian.

To dobrze, bo MX 2002 był naprawdę solidnym kawałkiem motocrossu (ocena w N+ 35 - 7) i dla każdego fana tego sportu pozycją obowiązkową. Nie inaczej jest z MX Superfly. Wprawdzie niewiele zmieniło się pod względem wyglądu, ale za to zabawa zyskała na głębi. W grze znalazło miejsce czternastu motocrossowych „jeźdźców", a szaleć będą na dwudziestu dwóch trasach, rozmieszczonych zarówno na wolnym powietrzu, jak i w halach. Większość torów jest stricte wyścigowych, a na pozostałych możemy czesać najróżniejsze triki - pełno jest rozmaitych skoczni i ramp. Przybyło też mini-gierek. W MX 2002 można było skakać przez autobusy i wzwyż. W Superfly doszło dziewięć nowych gierek. Między innymi dostarczanie pizzy czy paliwa dla kumpli, granie w „durnia" (Horse) - czyli kto pierwszy nie da rady wykonać podanych trików ten dureń (za każdy błąd pojawia się jedna literka). Oprócz tego jest moto-golf, czyli jazda od punktu wybicia piłki do dołka na czas, rozwożenie pizzy, skakanie do celu i jeszcze kilka innych ciekawych, przedłużających zabawę zadań. Dla domorosłych projektantów przeznaczono edytor torów - mogą się wyżyć i zaprojektować takiego „potworka", że po przejechaniu nie będą wiedzieć gdzie góra, a gdzie dół. Reszta trybów jest standardowa - Exhibition Race czyli normalny wyścig, Freestyle - duże skocznie i mocarne triki oraz Career Mode. Kariera jest oczywiście najważniejszym trybem gry. Tu decydujemy, czy nasz zawodnik ma być specjalistą od wyścigów czy trików, wybieramy dla niego ubranko, zatwierdzamy płeć i startujemy. Najpierw trzeba zarobić trochę kasy, by móc wystartować w sezonie. Przy okazji uczestniczymy w instruktażu dotyczącym skoków, trików, sposobów przyspieszania, brania zakrętów, używania sprzęgła i tym podobnych, a także na wykonywaniu zadań z mini-gierek. Potem nadchodzi czas na pierwszy wyścig lub zawody w skokach. Po zwycięstwie w sezonie możemy wejść do wyższej klasy i znów - zarabiamy kaskę, uczestniczymy w sezonie i awansujemy. Można długo się tak bawić. A gdy znudzi się kariera, zawsze można spotkać się na ubitym torze z kolegami.

Pod względem grafiki niewiele, a raczej wypadałoby powiedzieć „nic" się nie zmieniło w porównaniu z MX 2002. "Silnik" gry robi co może i wychodzi mu to całkiem nieźle, ale MX Superfly nikogo nie olśni swą urodą. Owszem, animacja jest całkiem niezła, ale nie zawsze realistyczna. Zawodnicy są trochę sztywni w ruchach, kolejne triki nie zazębiają się najlepiej. MX Superfly pomyka żwawo i nie rwie się, ale nie ma tu sześćdziesięciu ani nawet pięćdziesięciu klatek na sekundę. Jest dwa razy mniej, ale przynajmniej w miarę stabilnie. Niestety przekleństwo PS2 - mała ilość pamięci - spowodowało, że tekstury powtarzają się częściej niż co chwilę. Kolorystyka MX Superfly jest taka, jakiej należy się spodziewać po symulatorze motocrossu - błotnista. Ogólnie jest całkiem przyjemnie, ale brakuje trochę dynamiki i szaleńczego pędu. Z pewnością nie można narzekać na skomplikowanie i projekty tras - poziom trudności wzrasta bardzo szybko i bez dłuższego treningu nie ma co liczyć na bezbłędne przejechanie czy zajęcie przyzwoitego miejsca.

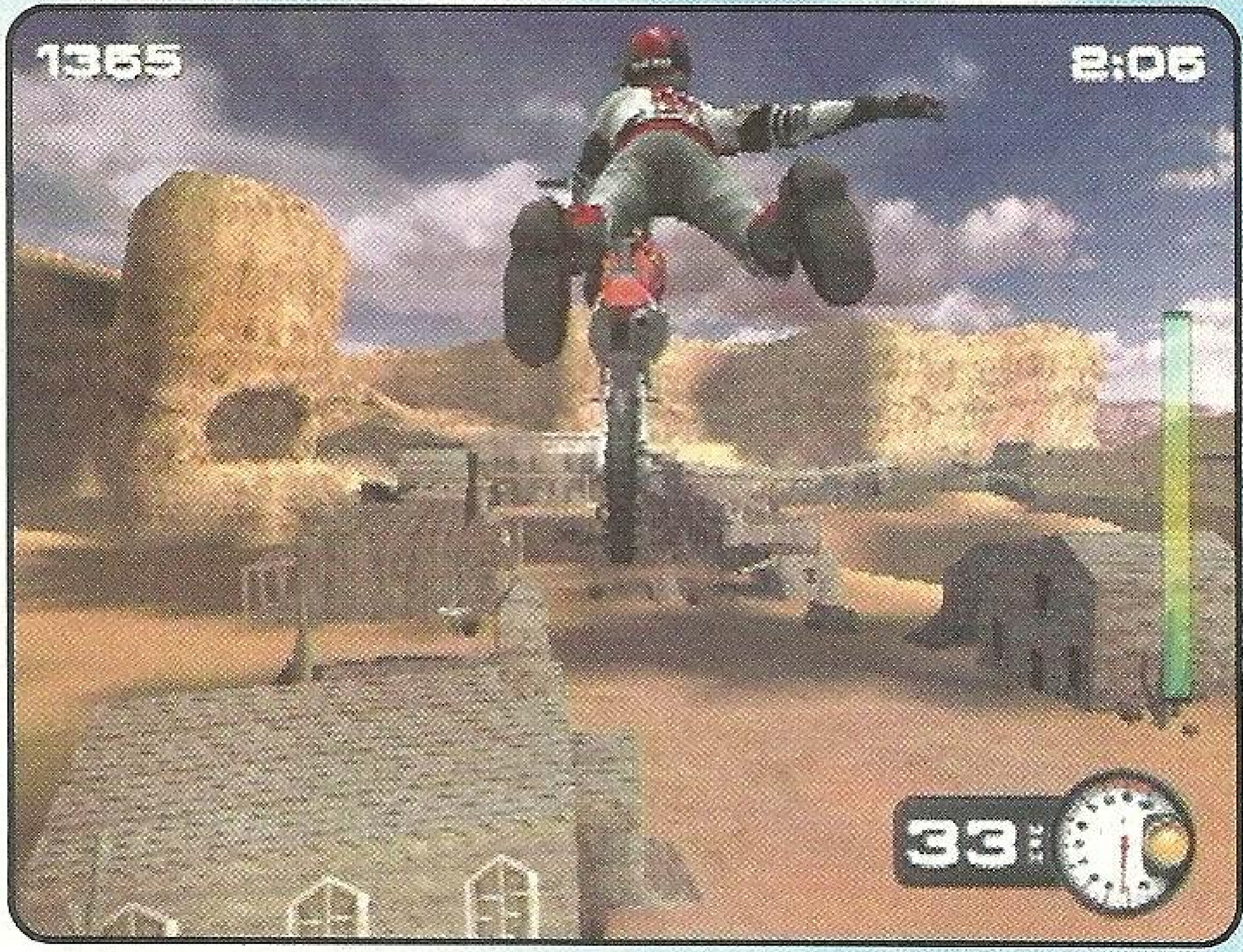
Momentami przesadzono trochę z hopkami - wyścigi przypominają konkursy trików, a te z kolei wyglądają jak mistrzostwa w lataniu akrobacyjnym. Zawodnicy fruwają na zawrotnych wysokościach i często zdarza się, że bliżej jest do dachu hali niż do podłoża. No, ale nazwa Superfly do czegoś w końcu zobowiązuje.

W tle słyszymy naprawdę niezłą muzykę: punk, hard core, trochę tłustych bitów i elektroniki. Niezły mix, pasujący jak ulał do ostrego klimatu gry i tego sportu dla ludzi, który mają większe "jaja" niż mózg. Owszem, maszyny brzmią jak trzeba, ale już komentator jest zupełnie do kitu, a publice pomyliły się zawody golfowe z motocrossem.

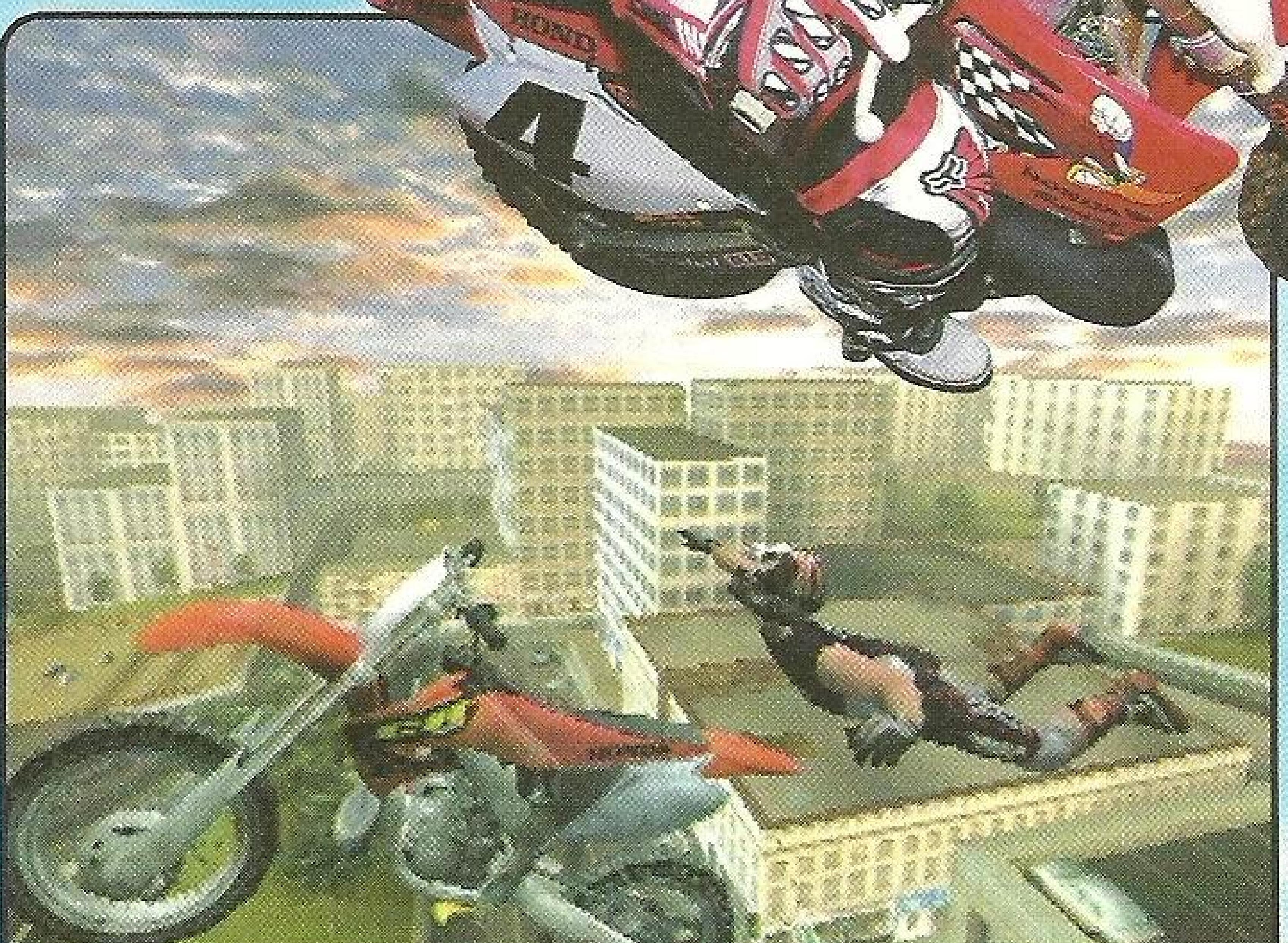
Fizyka motocykli jest niezła, ale do ideału jeszcze jej sporo brakuje. Czasami lądujemy, choć wydawałoby się, że nic nas nie uratuje (długi skok - kosmiczna figura - źle obliczony - zbliża się rampa... ale od drugiej strony), by po chwili wywalić się na prostej drodze jak ostatnia pierdoła po zwykłym skoku bez żadnych trików. Dziwne, ale trzeba przywyknąć. Podobnie jest ze sterowaniem i systemem trików. Do opanowania jest całkiem sporo klawiszy i trzeba dłuższą chwilę poświęcić na zapoznanie się z tutorialem. Potem jest już dużo łatwiej, a MX Superfly daje nam dużo radości z wygrywania kolejnych wyścigów czy czesania naprawdę wypasionych akrobacji, o jakich w rzeczywistości nie pomyślał by nikt przy zdrowych zmysłach. Czy warto? Raczej tak. Jeżeli lubisz motocykle i triki oraz sporą dawkę realizmu (choć bez przesady), to zapraszam do Superfly. Bo ta gra to taki Tony Hawk dla fanów motocrossu. Wprawdzie do klasy Tony'ego jeszcze dużo mu brakuje, a i sport nie tak popularny, ale MX Superfly jest całkiem fajny, trudny i dobrze przemyślany. A jeżeli wolisz ostrą jazdę bez trzymanki to proszę bardzo - na sąsiedniej stronie czeka Freekstyle.

Marcellus

4270
5:08
Quick Relaunch
39



Nie, to nie są skoki przez kulę ognia. To zawody motocrossowe i nasz superbohater Ricky Carmichael w akcji. Nieźle, co?



Wbrew pozorom można coś jeszcze w kwestii motocrossów wydumać - patrz właśnie Freek. Choć z drugiej strony MX Sf jest na pewno soldną pozycją.

PlayStation 2

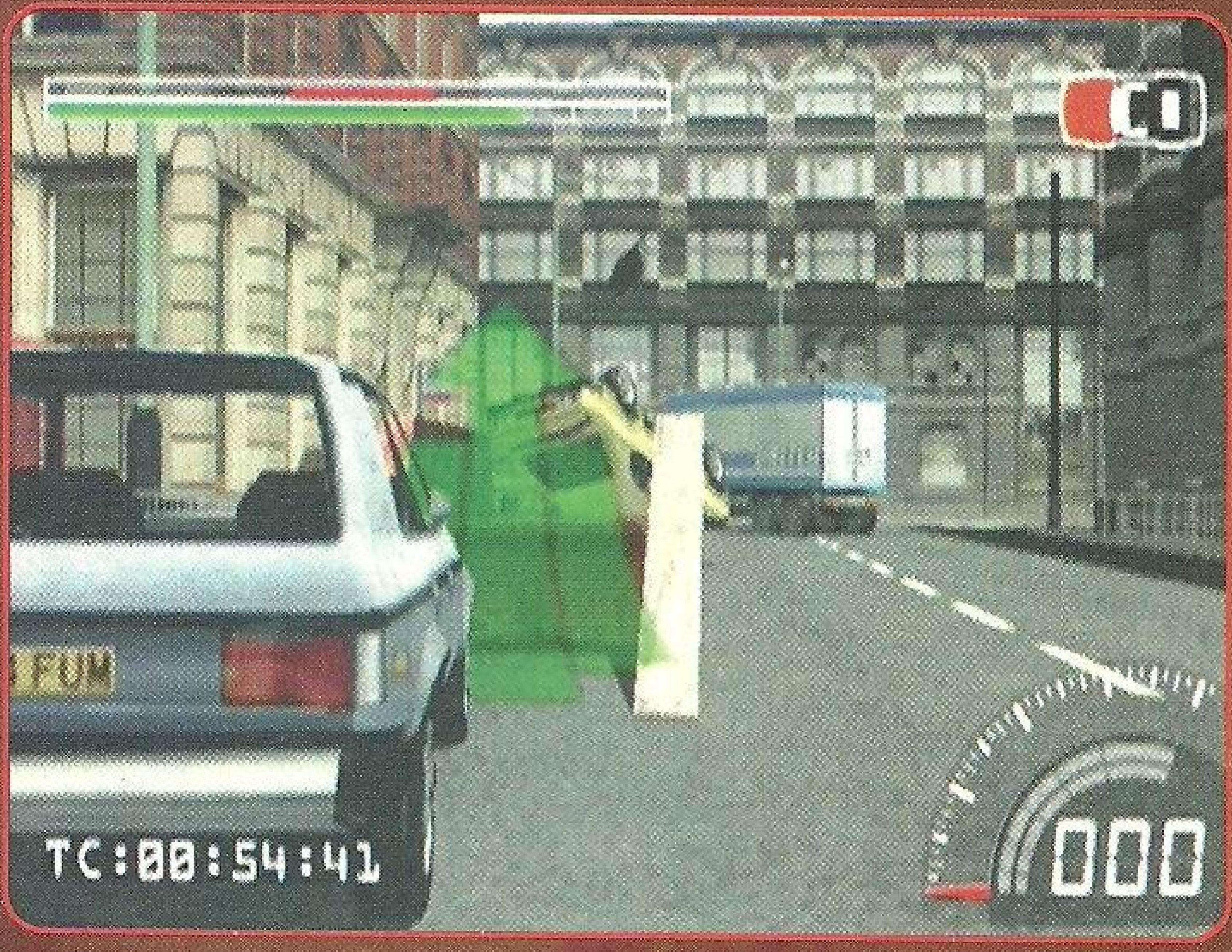
Bardziej realistyczny niż Freek, ale czy bardziej zabawny?

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* PCP&L
- *Liczba graczy:* 1-2

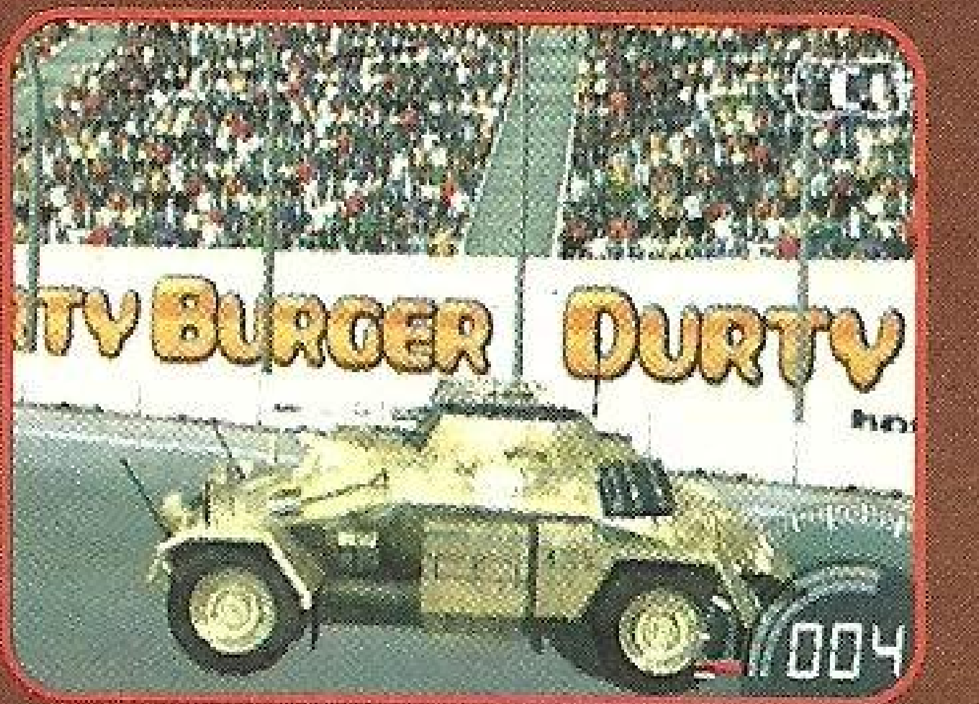
GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

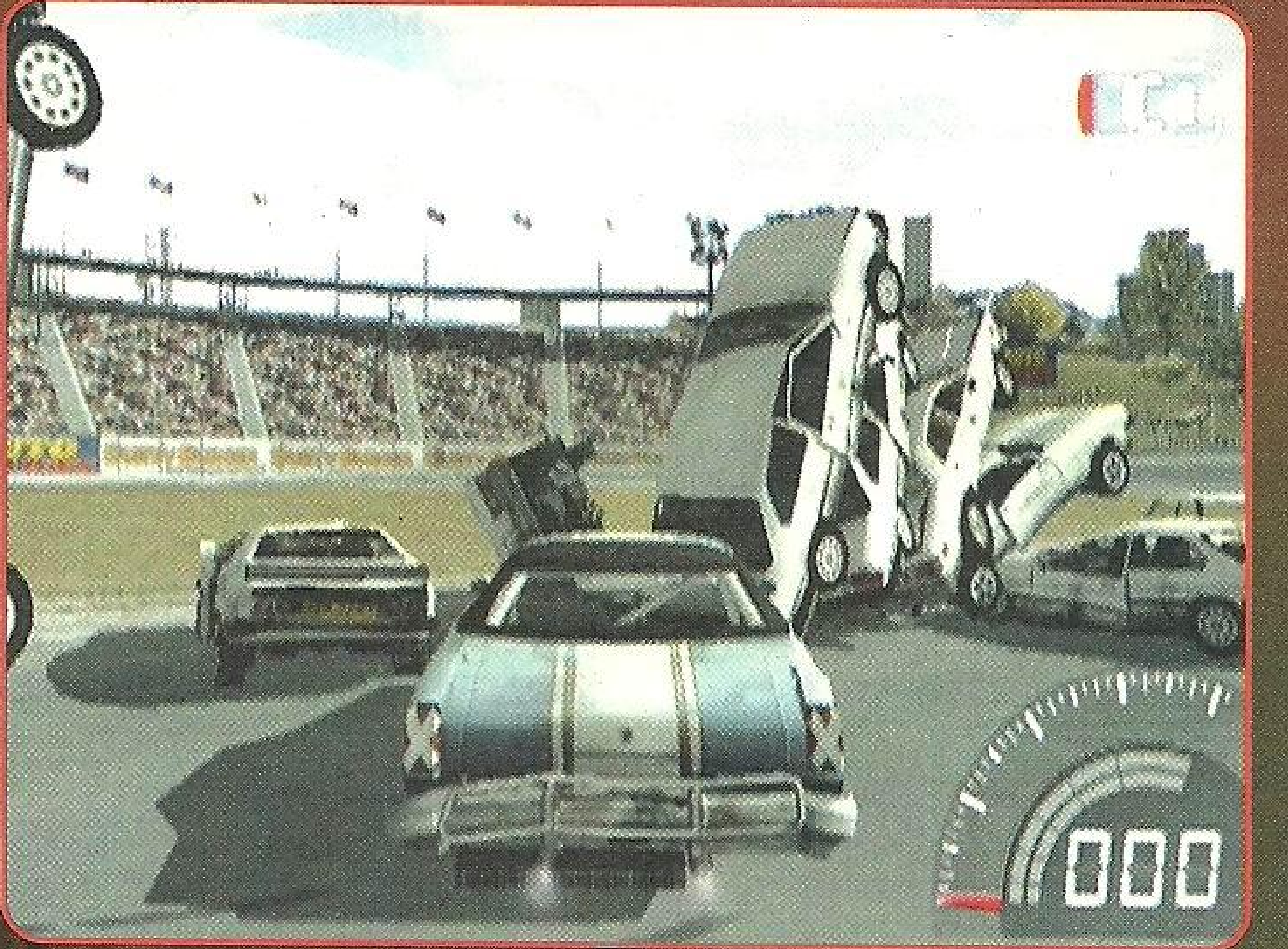
7.3

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



Ta strzałka pokazuje, czego w danym miejscu oczekuje od nas reżyser. W tym przypadku ma to być najwyraźniej skok...





A oto efekt kilku minut zabawy z edytorem ,,kaskaderki". Można tworzyć własne numery i zapisywać je na karcie pamięci.

Stuntman to pierwsza gra na PlayStation 2 autorstwa Reflections, zespołu pochodzącego z Newcastle w Wielkiej Brytanii. Warto przypomnieć, że sam team nie należy do nowicjuszy. Swoją przygodę z robieniem gier chłopaki rozpoczęli już w 1986 roku. Nieco później zostali dostrzeżeni przez szersze grono graczy dzięki wspaniałemu Shadow of The Beat na starusieńką już Amigę. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że wspomniana gra doczekała się jeszcze dwóch części. Pierwszą produkcją Reflections na PlayStation było Destruction Dreby. Tytuł ten wsławił się możliwością niemal doszczętnego zniszczenia samochodu. Jak na tamte czasy było to niemałe osiągnięcie. Kolejna gra na zawsze zapisze się w historii elektronicznej rozrywki. Driver. Potem Driver 2, a teraz... Stuntman.

INTRO

Czynnikiem, który pozwolił graczom na całym świecie uwierzyć, że Kaskader jest tytułem na który wszyscy czekają była... Sprawna kampania reklamowa i pierwsze obrazki z gry oraz filmiki pokazujące niewyobrażalną wręcz grafikę. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że gra dotyka dosyć świeżego tematu, jakim są wyczyny kaskaderskie. Wszystko wyglądało pięknie do momentu ukazania się Stutmana na półkach sklepowych. Już po kilku dniach gracze podzielili się na dwa obozy – wielkich miłośników oraz zażartych przeciwników tej produkcji. Nawet Gulash oddając mi do rąk nowy wyczyn Reflections powiedział „uważaj, ta gra jest dziwna".

Stuntman to gra, w której jesteśmy kaskaderem. A kaskaderzy kręcą filmy, które z kolei robione są ujęcie po ujęciu, scena po scenie. Tak jak żadnego filmu akcji nie zrobi się włączając kamerę w pierwszym dniu zdjęciowym, a wyłączając w ostatnim, tak Stuntman przedstawia pojedyncze sceny z sześciu filmów akcji. Podczas kręcenia każdej sceny otrzymujemy od reżysera polecenia dotyczące tego w jaki sposób mamy przejechać dany odcinek. Ponadto na ekranie pojawiają się stosowne informacje w postaci kolorowych piktogramów przedstawiających czynności, które należy wykonać.

Podczas gry dostajemy przeróżne zadania. Musimy na przykład uderzając stojące pod ścianą beczki wykonać obrót o 180 stopni zaciągając ręczny hamulec, lub wyprzedzić samochód odpowiednio szybko podjeżdżając. Oprócz tego znajdziemy wiele charakterystycznych wyczynów dla danych etapów. Na przykład mamy okazję przeskakiwać nad zniszczoną częścią mostu wykorzystując turbodoładowanie, uderzać w wiszący w powietrzu helikopter lub symulować efektowną kraksę. Z pomocą przychodzi tutaj przycisk L1, pod który przypisywane są specjalne akcje takie jak nitro, włączanie siłowników wyrzucających auto w powietrze czy wyskakiwanie z pędzącego wozu.

Wszystkie wyczyny wyglądają całkiem realistycznie – dbał o to Vic Armstrong, koleżka, który pracował nad oprawą kaskaderką przy 250 filmach. Na swoim koncie ma między innymi kilka Bondów, ,,Blade Runnera", ,,Terminatora 2", ,,Entrapment", trylogię Indiana Jones, ,,Powrót Jedi" i inne filmy.

STUNTMANa charakteryzuje także różnorodność scenerii. Każdy fan szybkiej jazdy samochodem (i nie tylko) powinien znaleźć tu coś dla siebie – od londyńskich doków i magazynów przez wiejskie drogi w Luizjanie, wąskie uliczki Bangkoku, śnieżne Alpy i pustynne świątynie niczym z Indiany Jonesa, po szerokie autostrady nieopodal Monaco. Także wybór samochodów przedstawia się co najmniej nieźle – podczas gry mamy do czynienia łącznie z 97 pojazdami, a prowadzić możemy 36 z nich. Gra nie posiada licencji na prawdziwe auta, ale już po chwili grania można łatwo rozpoznać, że akurat prowadzimy BMW z 81 roku, Lotusa Esprita lub Jaguara. Oprócz samochodów jeździć możemy Tuk Tukiem czyli ryksą napędzaną silnikiem, wozem opancerzonym, motocyklem z przyczepką oraz skuterem śnieżnym. Warto dodać, że pojazdy różnią się nie tylko wyglądem, ale także prowadzi się je na różne sposoby.

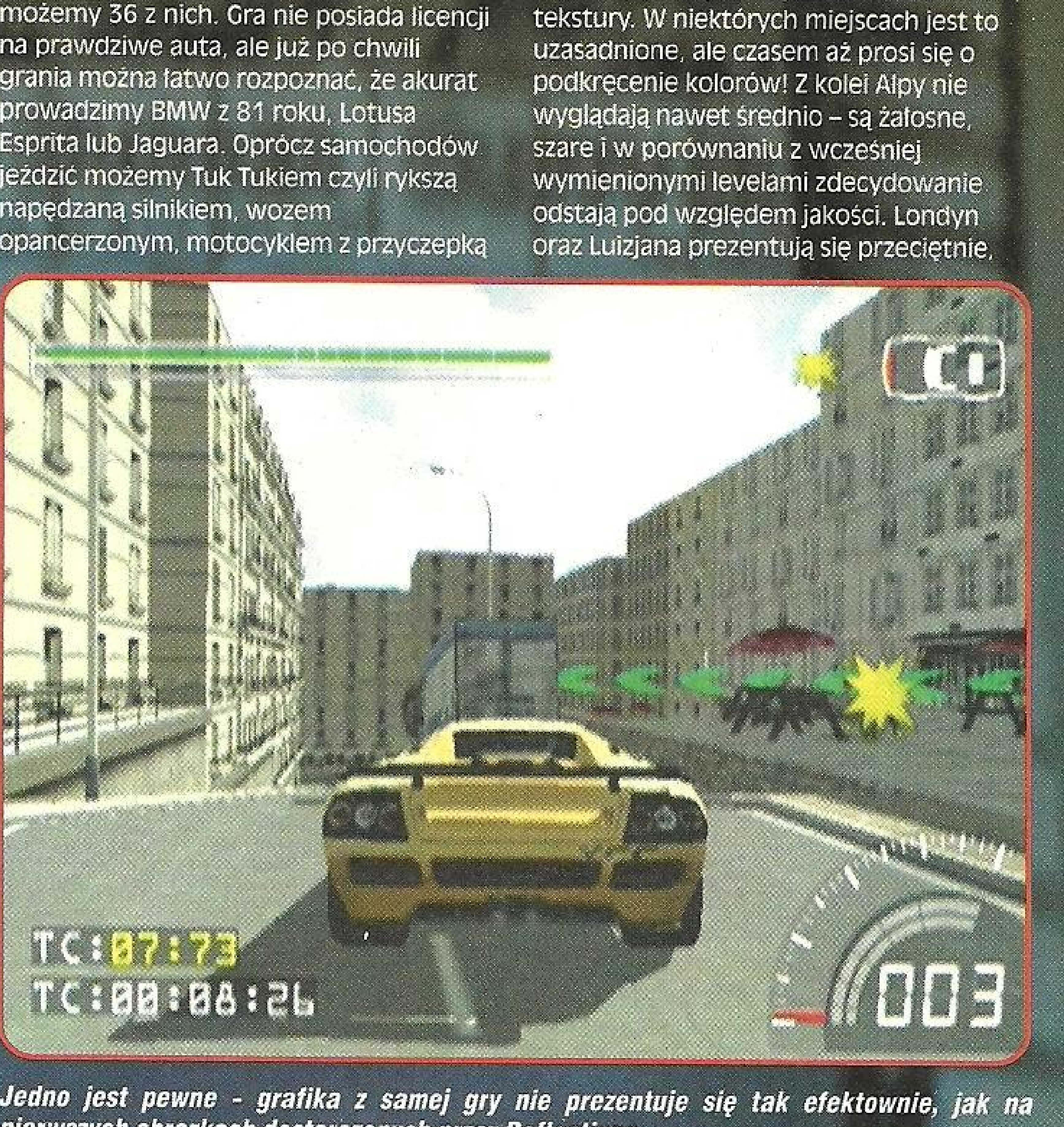
NIE W TĄ STRONĘ

Atutem Stuntmana miała być powalająca na kolana grafika. Tymczasem gra nie wygląda aż tak wspaniale jak zapowiadano. Podoba mi się Monaco, Bangkok, Egipt. Widać, że ktoś pomyślał projektując te etapy. Jest na czym zawiesić oko, modele budynków nie są prostymi bryłami. Wyraźnie widać, że są w pełni trójwymiarowe. Także układ uliczek i budynków bardzo dobrze świadczy o autorach. Jedynym minusem niektórych części tych etapów są nieco burawe tekstury. W niektórych miejscach jest to uzasadnione, ale czasem aż prosi się o podkręcenie kolorów! Z kolei Alpy nie wyglądają nawet średnio – są żałosne, szare i w porównaniu z wcześniej wymienionymi levelami zdecydowanie odstają pod względem jakości. Londyn oraz Luizjana prezentują się przeciętnie,

DODATKI

Driving Games, czyli kolejne wyzwania Kaskadera.
Jeśli uda nam się nakręcić wszystkie sześć filmów, do zaliczenia pozostają jeszcze minigierki, które pogrupowano w trzech kategoriach.
Precision Tests. Jak sama nazwa wskazuje, naszym celem będzie tutaj wykazanie dokładności z jaką potrafimy prowadzić samochody. Należy umiejętnie i szybko objeżdżać pachołki oraz parkować przodem i tyłem. Ciężka i szczerze mówiąc średnio miodna zabawa. W sumie testów jest pięć.
Speed Tests. Tutaj naszym celem jest jazda na czas po miejscówkach dostępnych normalnie podczas kręcenia filmów. Bardzo przyjemna zabawa, fajnie jest przejechać tymi wszystkimi uliczkami jeszcze raz, ale całkowicie innym pojazdem. Sześć tras plus siódma arena.
Stunt Tests. Zdecydowanie najfajniejszy zestaw zadań. Naszym celem w Stunt Tests jest zbieranie literek S, które umieszczono w ten sposób, że zanim dotrzemy do literki jesteśmy zmuszeni wykonać jakiś popis kaskaderski. Szkoda, że są tylko trzy różne rodzaje torów, ale od wyczynów mamy w końcu tryb Stunt Constructor!

Stunt Constructor
Jeśli udało się Wam ukończyć wszystkie Driving Games oraz nakręcić wszystkie filmy pozostaje już „tylko" ten tryb. Jego zasadniczą zaletą jest to, że przy odrobinie wyobraźni można się nim bawić niemal w nieskończoność! To właśnie tutaj wykorzystujemy wszystkie zdobyte podczas kręcenia filmów samochody, rampy oraz pozostałe zabawki przydatne podczas kaskaderskich wyczynów. Arena na której możemy się bawić nie jest mała, a sposobów na układanie dostępnych elementów jest mnóstwo. Poza tym najwięcej frajdy daje stworzenie własnego toru przeszkód i pokonywanie go, świetna zabawa!



Jedno jest pewne - grafika z samej gry nie prezentuje się tak efektownie, jak na pierwszych obrazkach dostarczonych przez Reflections.

TC:13:03
TC:01:18:96
05

TOKENS 3/10
TC:10:90
TC:00:49:10
117

Stuntman

Dawno żadna gra nie dostarczyła mi tylu emocji i nie pamiętam kiedy w jednej chwili cieszyłem się jak dziecko, a w drugiej chciałem sięgnąć za fotel po siekierę i doszczętnie zniszczyć telewizor.

nie zaskakują, ale nie odrzucają. Uważam, że twórcy gry mają wystarczający potencjał, aby ładnie wykończyć etapy, ale tego nie zrobili. Z jednej strony większość etapów wzbudza podziw rozmachem, z jakim je zrobiono, ale pozostaje niedosyt niewykorzystanych możliwości. Wystarczy spojrzeć na V-Rally 3, aby zobaczyć w jaki sposób można pokazać śliczne otoczenie. Dźwięk w Stuntmanie wychodzi trochę ponad średnią. Niektóre kawałki są przyjemne i udanie naśladują motywy muzyczne ze znanych filmów podczas, gdy pozostałe są takie… nijakie. Efekty dźwiękowe także nie szokują. Słychać odgłosy wydawane przez silniki samochodów, piski opon i klaksony, ale nie robi to jakiegoś wielkiego wrażenia.

TA GRA JEST DZIWNA

O ile grafika i dźwięk przez wszystkich odbierane są dosyć podobnie tak grywalność Stuntmana, jak wspomniałem, może przypaść do gustu albo odrzucić na kilometr. Nie ma tak, żeby każdemu się podobało, przykro mi. Ja, powtarzam, JA bawiłem się bardzo dobrze grając w Stuntmana. Lubię trudne gry, jestem znudzony wszystkimi podobnymi do siebie produkcjami i każdy świeży tytuł jest na wagę złota. Popisy kaskaderskie przypadły mi do gustu. Podobało mi się przechodzenie jednej sceny przez dwie godziny, albo nawet i dłużej. Podobało mi się opanowywanie do perfekcji przejazdów, bardzo fajna fizyka gry, świetnie niszczące się wozy, czy pomysły, na które sam bym nie wpadł i ogólny klimat „grywanej" części Kaskadera. Rozumiem jednak, że na pewno znajdą się osoby dla których ta gra będzie niestrawna. Nie każdy musi lubić grać w kółko na jednej trasie, aby ją przejść. Większość osób woli wracać do poprzednich leveli i zaliczając trudniejsze zadania zdobywać bonusy, a nie męczyć się dopóki gra nie pozwoli przejść do następnego etapu. To poważny błąd, że autorzy nie pozwolili mniej hardkorowym graczom na cieszenie się tą grą. Brakuje też wprowadzenia przed każdą sceną, brakuje przejeżdżającej kamery nad trasą i modeli samochodów, które mniej więcej pokazują co trzeba zrobić. Często jedzie się „na pałę" i dopiero błąd uświadamia nas, że nie tak powinno się to robić. Gracz nie powinien zastanawiać się jakie jest jego zadanie, a je wykonywać. Stuntman, niestety, łamie tą zasadę.

OUTRO

Ta gra nie jest przeznaczona dla każdego. Hardkorowcy na pewno będą się dobrze bawić chociaż i oni znajdą momenty, w których chęć rozwalenia konsoli i telewizora wielkim, metalowym młotem będzie baaaardzo duża. Po prostu czasami Stuntman frustruje. Mimo to uważam, że mimo dwóch przeciętnych (Toothless in Wapping, A Whoopin and A Hollerin) i jednego beznadziejnego filmu (Conspiracy) pozostałe trzy dostarczają maksimum emocji i pozytywnej zajawki. Chciałbym, aby rozwinięty silnik Stuntmana znalazł się w Driver 3. Chciałbym tam znaleźć takie patenty jak autostrada z ostatniego filmu, gdzie prujemy na złamanie karku niczym w „Roninie" czy „Taxi". Chciałbym też, aby tekstury były ładniejsze i żeby autorzy pomyśleli o zwykłych graczach, którzy potrzebują intuicyjnego i spokojnego wejścia w trudną grę. Sam nad Stuntmanem spędziłem ciągle 19 godzin. Nie zdarza mi się to często, a więc o czymś to świadczy – po prostu ta gra była wyzwaniem, które mnie szalenie wciągnęło. Szanuję Reflections za trzymanie się tematu i życzę im jak najlepiej – oni wiedzą jak zrobić ostrą grę, muszą tylko chcieć…

Nolster

PlayStation 2

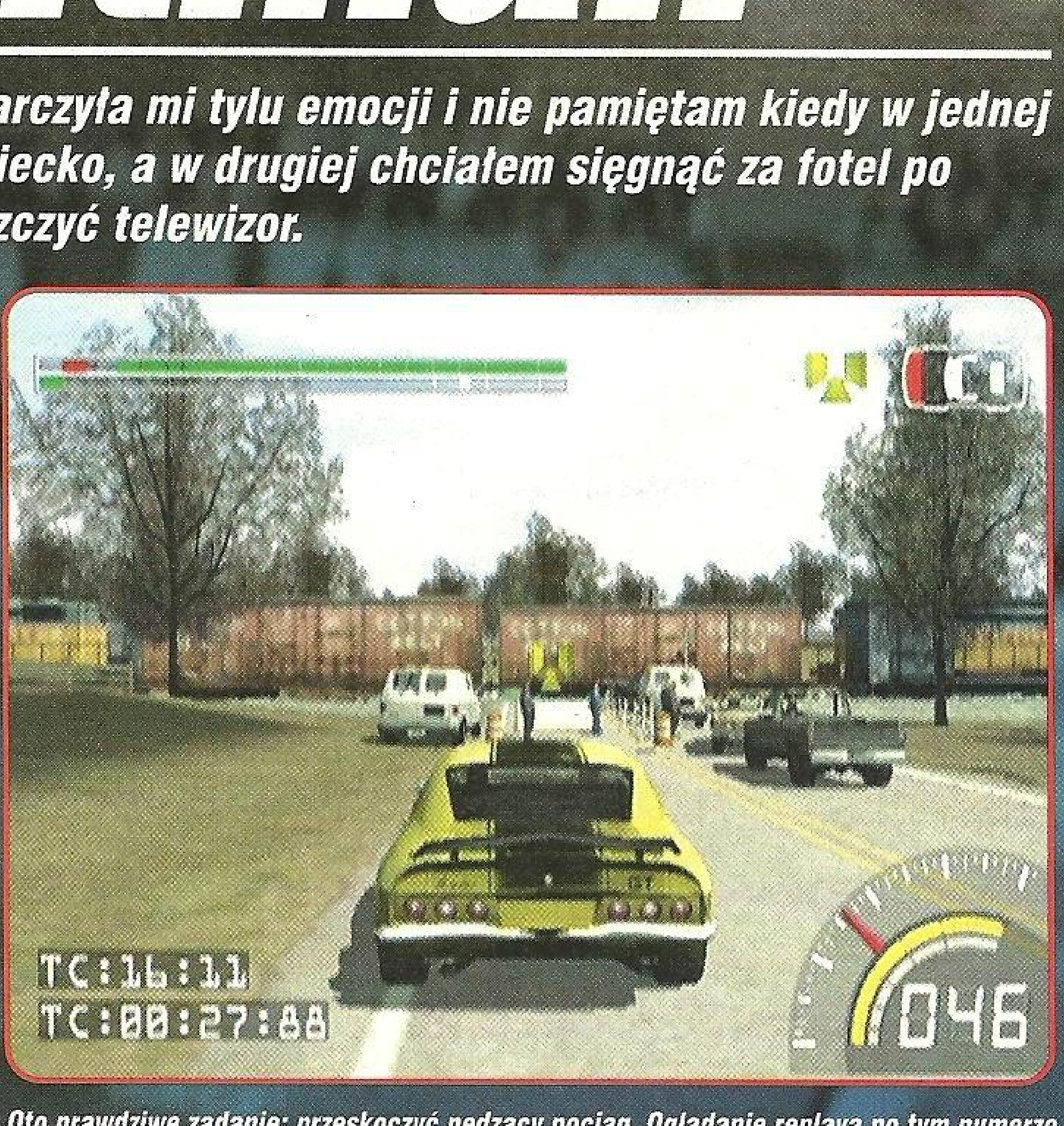
To nie Driver, a precyzyjna jazda na czas... Przez kilka sekund.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Reflections
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	■■■■■■■□□□
DŹWIĘK	■■■■■■■□□□
MIÓD	■■■■■■■■■□

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*



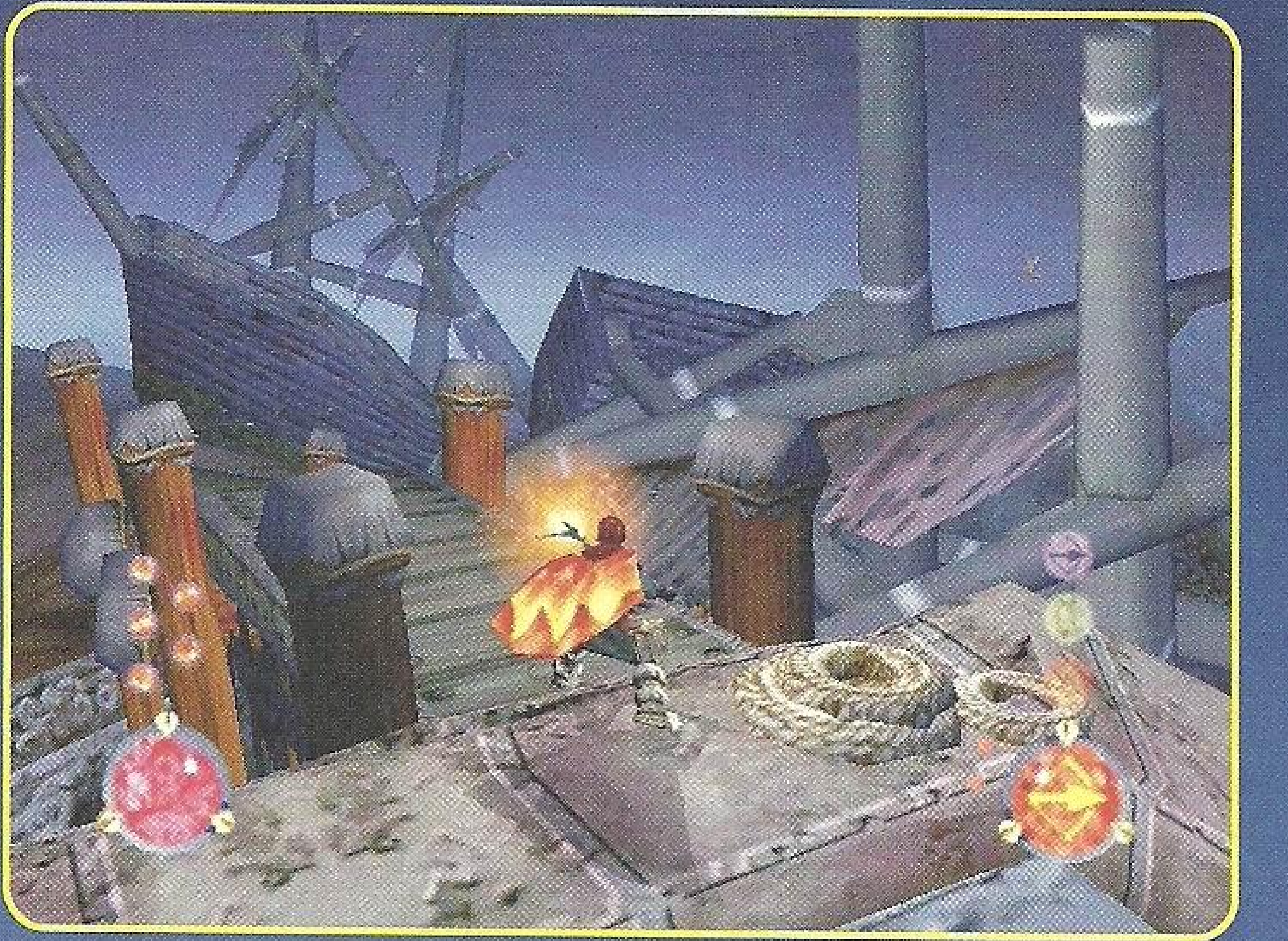
Oto prawdziwe zadanie: przeskoczyć pędzący pociąg. Oglądanie replaya po tym numerze należy do przyjemnych, uwierzcie mi...

Nightcaster

Henryk VIII zmarł, przełykając zatrutą hostię. Mimo, że czuł smak trucizny, nie wypluł jej - tak bardzo obawiał się świętokradztwa.

Taki to był kiedyś lęk przed gniewem bożym. Podobny lęk przed istotami mroku pojawił się w świecie gry Nightcaster, gdzie - jak to zwykle w uniwersach fantasy bywa - wylęgły się skądś siły mroku i rozpoczęły marsz na niewinnych ludzi. Ci poukrywali się gdzie tylko mogli, a ponieważ schronów jeszcze wtedy nie budowano - rozpoczęła się rzeź. Wtedy to właśnie pojawiasz się Ty - Arran. Młody człowiek, który włada magią żywiołów wody, ognia, światła i pustki. Lewą gałką kierujesz kierunkiem marszu Arrana, prawą zaś - ułożeniem celownika magicznej laski - czyli kryształu. Jeśli chodzi o styl gry, Nightcaster to odpowiednik Baldur's Gate: Dark Alliance albo Diablo. Idziesz przed siebie i rozwalasz wszystko, co napotkasz. Co jakiś czas, w przeznaczonym do tego miejscu zapisujesz stan gry i tak toczy się życie. Po całej nocy spędzonej nad tym produktem przychodzą mi do głowy dwa skojarzenia: Pokemon i labirynt.
Skąd tu Pokemon? Masz do dyspozycji kilka rodzajów czarów. Do każdego żywiołu możesz dodatkowo znajdować wzmocnienia (różnego rodzaju - czasowe, albo trwałe), oraz runy, które dają możliwość zmiany energii żywiołu. Na przykład żywioł ognia można zmienić w meteor, słup ognia, deszcz podobny do napalmu, itp. Wybierasz sobie z listy i jazda. A więc motyw kolekcjonerstwa. Prawym spustem odpalasz czar, a lewym zmieniasz używany żywioł. Po co? Bo

Gra utrzymana jest w klimatach fantasy i nie stara się wykroczyć poza ścisły schemat tego gatunku. Niemniej jednak wykonana jest solidnie.

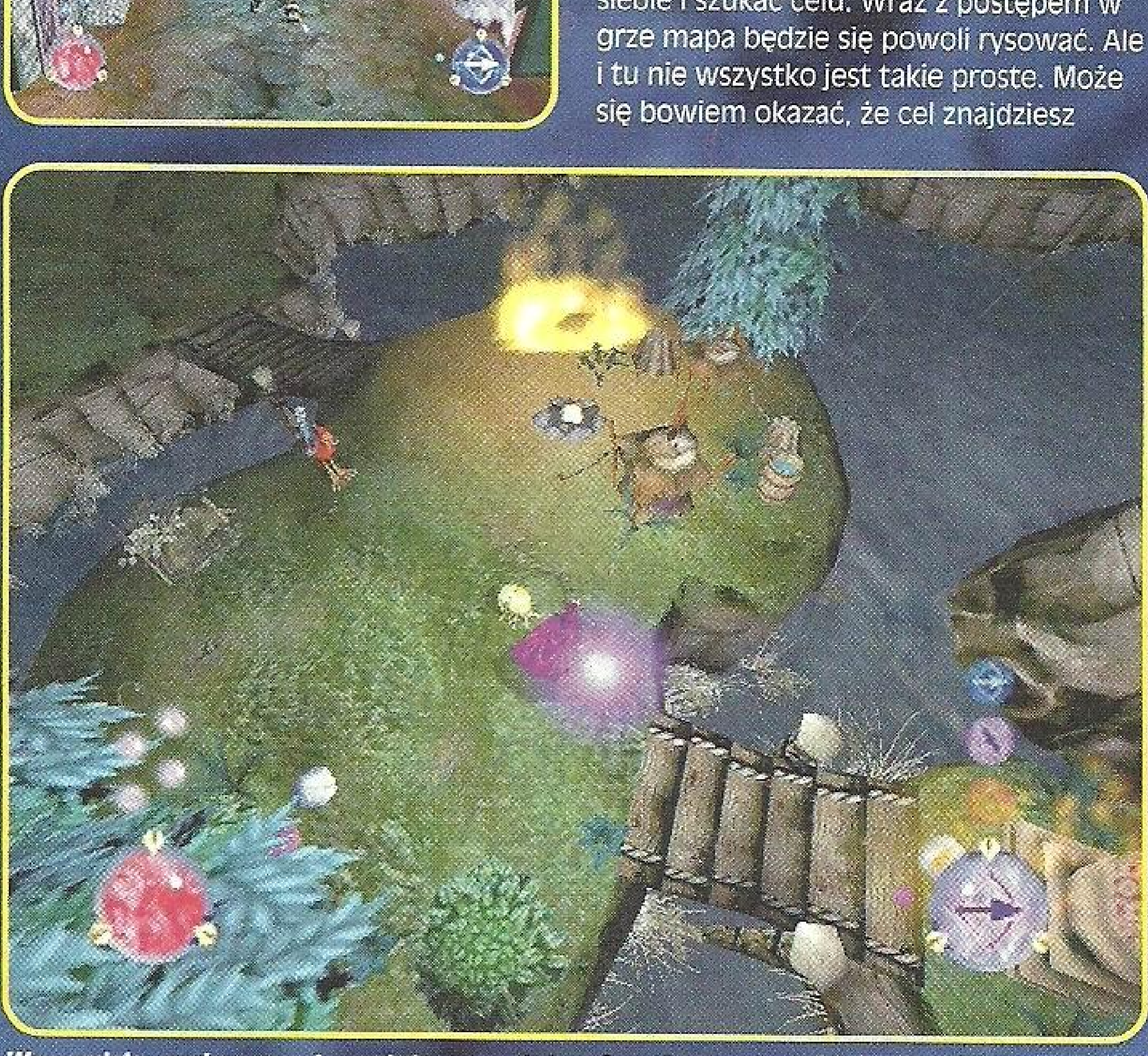


potworki, które cię atakują, można usystematyzować pod takim właśnie kątem. Są różne potworki, ale żywioł, do którego należą, można zawsze rozpoznać po kolorze, który przyjmują. Wiadomo więc, jakie potworki jakim żywiołem rozwalać. To drugie podobieństwo do Pokemona. Jak się zapewne domyślasz, w miarę tego, jak lecisz sobie do przodu, liczba potworów na metr kwadratowy rośnie niemiłosiernie i zabawa zaczyna przypominać rozgrywkę logiczno zręcznościową: „Widzisz czerwone - ustaw niebieskie, strzel. Widzisz niebieskie - ustaw czerwone, strzel". Itp.. A kiedy robi się już zupełnie gorąco - po prostu ciężko grać. I to nie dlatego, że kierowanie jest dziwne. Dzieje się tak dlatego, że potworki poruszają się zbyt szybko w stosunku do postaci i często zdarza się, że raz okrążony, stracisz połowę energii, zanim uda ci się wydostać z kłębowiska. Strategia sił ciemności przypomina tu słynną strategię z wojny japońsko-chińskiej: „Zalejemy Japońców Chińczykami". Nie sprawdza się to najlepiej, bo zabawa staje się po prostu irytująca.
Drugim skojarzeniem jest labirynt. Ano właśnie - najczęściej okaże się bowiem, że całość poziomu, który masz przejść, jest zakryta. Możesz tylko brnąć przed siebie i szukać celu. Wraz z postępem w grze mapa będzie się powoli rysować. Ale i tu nie wszystko jest takie proste. Może się bowiem okazać, że cel znajdziesz znacznie wcześniej, niż przewidywaliśmy, a mapa jeszcze nie zostanie odkryta do końca. Co wtedy? Wtedy sprawdzi się zasada znana z japońskich gier RPG: „Jeśli jest walka - walcz. Nie ma walki - poszukaj jej". Jeśli bowiem gdzieś po drodze opuścisz jakiś run, albo wzmocnienie do czarów, a być może i zwój, który zawierał jakąś ważną dla historii świata informację - może się okazać, że kolejny rozdział przygody pozostanie barierą nie do przejścia. Tak czy owak - sugeruje się dokładne zwiedzanie wszystkiego.
Do dźwięku w grze Nightcaster nie mogę mieć zastrzeżeń. Czysty, ciekawy i elegancki zarazem. Świetnie podkreśla klimat gry i zupełnie nie przeszkadza w zabawie. Mało tego - świetnie buduje też klimat i nastrój. Dobra rzecz.
Grafikę ciężko mi oceniać. Z jednej strony - kiedy kamera wisi wysoko nad głową Arrana nie można mieć zastrzeżeń do efektów wizualnych. Obiekty są złożone, potworki także - czary to wręcz koncert pomysłowości autorów. Od fontann, po wielkie płonące znaki runiczne, które rosną do niewyobrażalnych wręcz rozmiarów, rażąc wszystko na swojej drodze. Z drugiej strony istnieje możliwość oglądania świata w typowy dla gier TPP sposób - zza sylwetki bohatera. Sposób mniej wygodny, ale momentami niezbędny. Wtedy gra zaczyna przypominać produkt, który - gdyby został wydany na Playstation 2 - dostałby za grafikę ocenę sześć.
Są więc momenty wzniosłe i są momenty zachwian, ale tak, czy owak Nightcaster powinien was zainteresować. Nie jest to zła gra, balansuje gdzieś na granicy dobrej zabawy. Na pewno w tej chwili nie ma na Xboxa konkurencji w swoim gatunku. Może jest nią Hunter: The Reckoning, ale do jego premiery w Europie pozostało jeszcze nieco czasu, a poza tym, to już zupełnie inny klimat i temat na całkowicie odrębną historię...

Grabarz

Dwie gałki...

Pierwszą grą wymagającą dwóch analogowych gałek w joypadzie było Ape Escape na PlayStation, gdzie ganiało się uciekające małpki i jedną gałką kierowało ludzikiem, a drugą kierunkiem ataku siatki bądź pały do walenia małp. Wspomnę przez grzeczność Robotron i Smash TV, hity sprzed wieków. Teraz Xbox powraca do tego typu gier za sprawą dwóch już tytułów: Gunvalkyrie i Nightcaster. Poza tym zapowiadane pozycje fpp, w których będzie można strzelać z dwóch pistoletów jednocześnie, każą nam sądzić, że czas poświęcić nieco sił na opanowanie tego nowego i kwitnącego sposobu kontroli postaci.



Wprawdzie można przełączyć kamerę tak, aby ukazywała widok zza pleców postaci, bardziej jednak przydaje się kamera umiejscowiona wysoko nad bohaterem.

Xbox

Nawet niezła gra. Ale Baldur's Gate Dark Alliance zmierza na Xboxa...

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Microsoft
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

7.1

Arc The Lad Collection

Kiedy dostałem Arc the Lad Collection, zdziwiłem się, dlaczego ktoś wydaje od razu trzy gry i dorzuca do tego jeszcze dodatek. Szybko jednak przyszło opamiętanie, gdy przypomniałem sobie dzisiejszą sytuację PSXa. Z wielkimi więc obawami włączyłem pierwszą część. Gry na szczęście nie okazały się kolejnymi gniotami, lecz solidnymi pozycjami. Rzekłbym nawet, że ta kolekcja jest niczym potrójny zastrzyk reanimacyjny dla staruszka PSXa.

W skład zestawu wchodzą trzy części Arc the Lad i Arc the Lad Arena. Wszystkie gry prócz Areny są erpegami. Wydarzenia opisane w grach dzieją się w ciągu kilkudziesięciu lat w tym samym fantastycznym świecie.

Pierwsza część Arc the Lad rozpoczyna się, gdy tytułowy Arc wyrusza na poszukiwanie Arki. Powód jest jak zwykle banalny - oto nadchodzi koniec świata i trzeba mu zapobiec zbierając pięć żywiołów, które odblokują zbawienną moc ukrytą w Arce.

Fabuła pierwszej części jest typowa dla erpega, jednak w części drugiej i trzeciej zaczyna mocno odbiegać od schematu. Kierujemy tam grupą ludzi zrzeszonych w gildii - najemników działających w służbie dobra. Przyjmujemy kolejne zlecenia od gildii, dzięki czemu możemy pomagać ludziom i jednocześnie podróżować.

Zadania, jakie zostają nam wyznaczone, są głównym elementem gry i trzeba przyznać, że również jednym z najlepszych. Mamy dowolny wybór zadań i jeśli któreś z nich nam nie pasuje, możemy je ominąć.

Oprócz zwyczajowej eksterminacji potworów, posłużymy jako model dla malarza, poderwiemy dla kogoś panienkę, weźmiemy udział w konkursie albo zdobędziemy coś cennego. Różnorodność zadań jest naprawdę przeogromna. W niektórych trzeba popisać się zręcznością palców, klepiąc kolejno klawisze, w innych zaś ułożyć jakąś zagadkę logiczną.

Nawet zwykłe walki z potworami są urozmaicone. Na przykład - po wypróbowaniu nowego toniku odświeżającego wszystkim postaciom zaczęła spadać energia i musimy pokonać oponentów tak szybko, jak się tylko da. Innym urozmaiceniem jest konieczność posłania do piachu stworków w mniejszej ilości tur, niż to zrobił inny łowca.

Za wykonane zadania dostajemy od gildii kasę i gwiazdki. Jeśli uzbieramy odpowiednią ilość tych ostatnich, awansujemy i pojawią się lepsze zadania. Jak często zdarza się w grach tego typu, świat jest syntezą magii i techniki. W powietrzu szybują ogromne sterowce, po lądach kursuje futurystyczna kolej, a niektóre postacie posługują się bronią palną i granatami. Smaczku fabule dodaje to, że dwie pierwsze części dzieją się przed wielkim kataklizmem, natomiast w trójce większość świata to zniszczone, wyludnione miasta i leje po eksplozjach ogromnych statków.

O ile klimat jest różnorodny, o tyle walka we wszystkich częściach Arc the Lad nie różni się zbytnio. Wybieramy pomiędzy zwykłym atakiem, użyciem magii lub jakiegoś przedmiotu. Jedyną ciekawostką jest to, że niektóre z przedmiotów można użyć na oponencie, na przykład zatruwając go roślinką lub wysadzając bombą.

Trzecia część posiada kilka ciekawych rozwiązań, jak choćby możliwość zaklinania potworów w karty. Kiedy docieramy naszą drużyną do nowego terenu, pierwsze kroki warto skierować do stowarzyszenia potworów. Tam uzyskujemy informacje o tym, jakie potwory występują w okolicy i jak się nazywają. Teraz, jeśli spotkamy takiego w walce, nasz karciarz może zrobić z niego kartę. Takich zaczarowanych stworów można mieć pięć - każdy z nich uosabia potężny czar. W zależności od rodzaju potwora, prócz czysto bojowych właściwości, niektóre z przywołanych stworów mogą paraliżować, usypiać lub przelewać energię z przeciwnika na drużynę. Takie rozwiązanie jest naprawdę niezłe i urozmaica zabawę, choć od razu nasuwa się skojarzenie z Pokemonami.

Z innych ciekawostek należy wymienić stowarzyszenie broni i przedmiotów. Działają one na podobnych zasadach. Oprócz przyswajania tam wiedzy o tym, jak uzyskać poszczególne przedmioty i broń, dowiadujemy się, gdzie występują specjalne składniki syntetyczne, albo eksperymentujemy w celu wynalezienia broni lub nieznanego przedmiotu.

Oprócz tych niezwykłych budynków, w mieście znaleźć można zawsze karczmę, sklep, pub, domy mieszkalne oraz gildie łowców. W każdym z miast znajduje się również coś specjalnego, jak na przykład Danger Dome w Gislem, gdzie można toczyć walki o przedmioty - walki odbywają się na zasadzie ulicznych bijatyk.

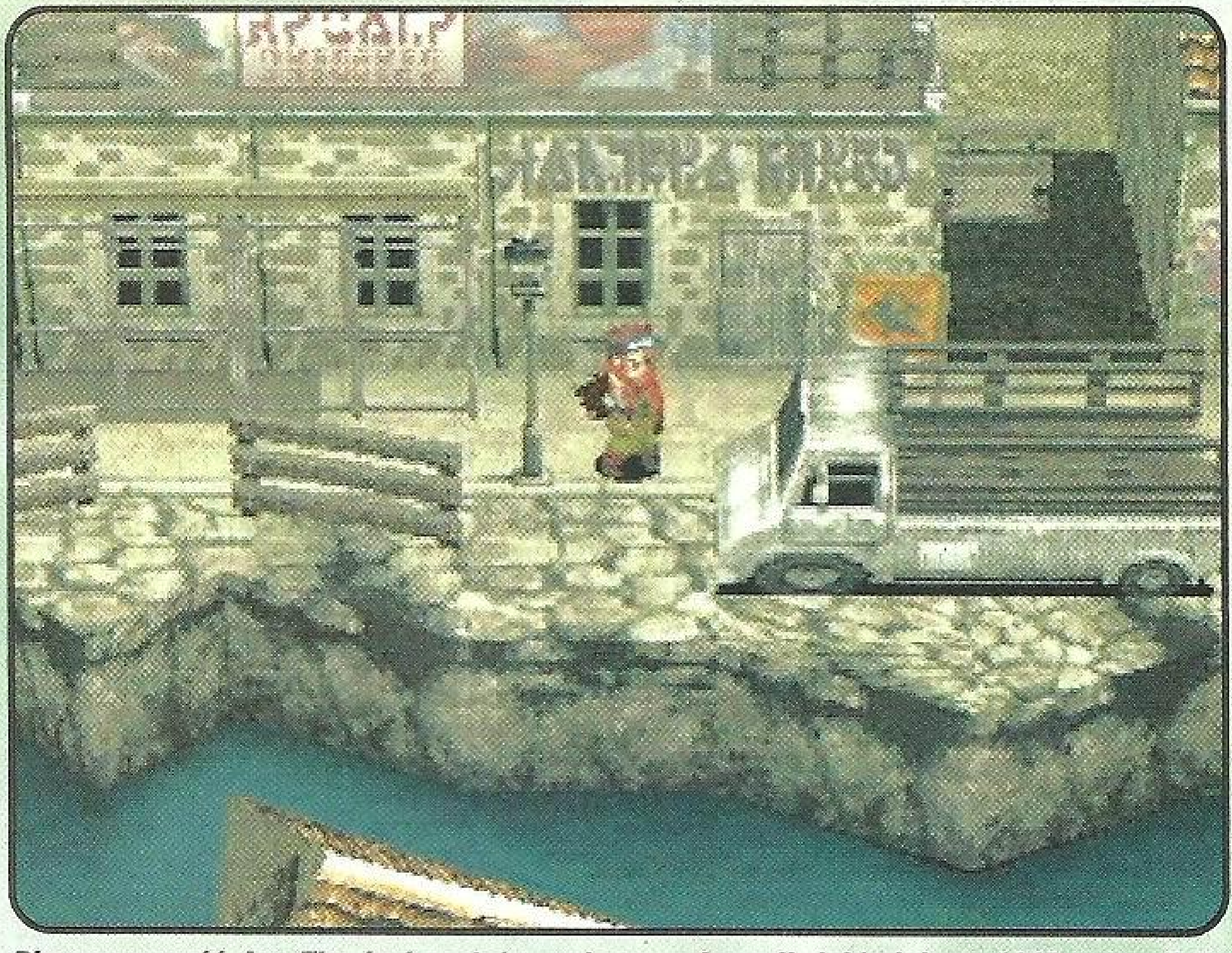
Poziom serii jest bardzo nierówny. Grafika w pierwszej części jest dość archaiczna, ale w drugiej i trzeciej części widać wyraźną poprawę - bohaterowie wyglądają bardziej ludzko, a środowisko gry jest estetyczne i kolorowe. To samo dotyczy rozwiązań technicznych. W pierwszej części mamy wgląd do okienka statystyk i ekwipunku tylko przed walką. Poza tym, jeśli chcemy się gdzieś przetransportować, wybieramy tylko miejsce docelowe, nie zwiedzając mapy, jak to ma miejsce w następnych częściach. Zresztą w Arc the Lad 1 brakuje prawie zupełnie wątków pobocznych. Drużyna dociera gdzieś, wypełnia zadanie i rusza dalej. Prawie nigdzie poza walką i mapą nie można kontrolować poczynań naszych bohaterów. Śmieszne jest również to, że nie możemy decydować, czym będzie walczył nasz bohater. W kolejnych częściach usunięto to niedociągnięcie.

Muzyka we wszystkich trzech częściach jest bardzo podobna, ale to nie minus. Przygrywające nam w tle akompaniamenty są miłe dla ucha, choć nie zapadają jakoś szczególnie w pamięci.

Na końcu warto wspomnieć o dodatku do gry Arc the Lad - Arena. To po prostu turniej, w którym brać może udział dwóch graczy. To walki na zasadach identycznych jak w grach. Miły dodatek dla tych, którym spodobała się cała seria.

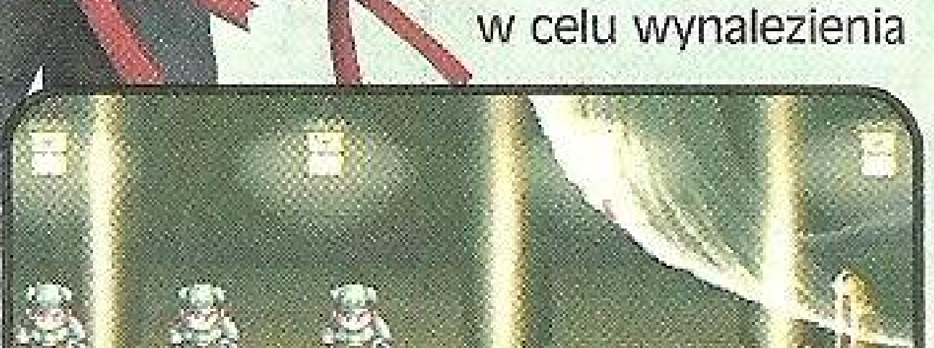
Ocena gry jako pakietu jest trudna, bo - jak pisałem wcześniej - kolejne części serii prezentują różny poziom. W metce ocena za grafikę, grywalność i ocena ogólna odpowiadają części trzeciej i Arenie. Wystarczy odjąć kolejno po niecałym punkcie, aby otrzymać oceny dwóch pierwszych gier. Muzyka pozostaje niezmieniona. Podsumowując - warto mieć taki pakiet, szczególnie w dzisiejszych czasach. Być może pierwszy Arc the Lad jest trochę zbyt archaiczny, ale dwie pozostałe części gry to solidna porcja zabawy w naprawdę niezłym stylu, a na dodatek mamy Arenę. Polecam.

Flik

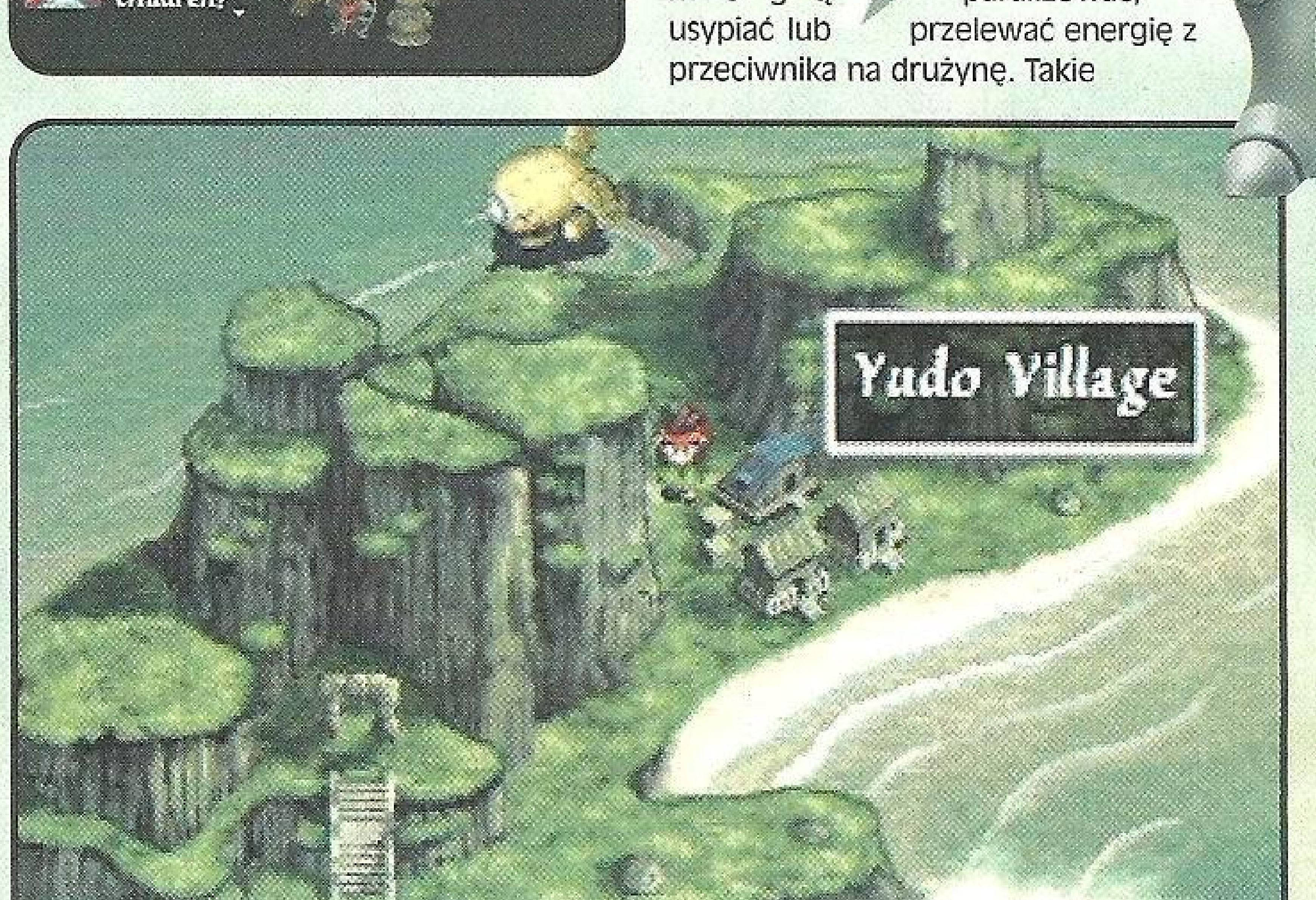


Pierwsza część Arc The Lad została wydana w Japonii dokładnie w 1995 roku. Tylko siedem lat czekała na tłumaczenie.

We've passed your test, General. Do you still think us to be mere children?



Arc of Toavil, I shall hear your report and relay it to His Majesty. Proceed.



Jeśli jeszcze gracie na PlayStation, a dodatkowo lubicie klasyczne, japońskie RPG, ten zestaw wpompuje nowe życie w szarą maszynkę.

PlayStation

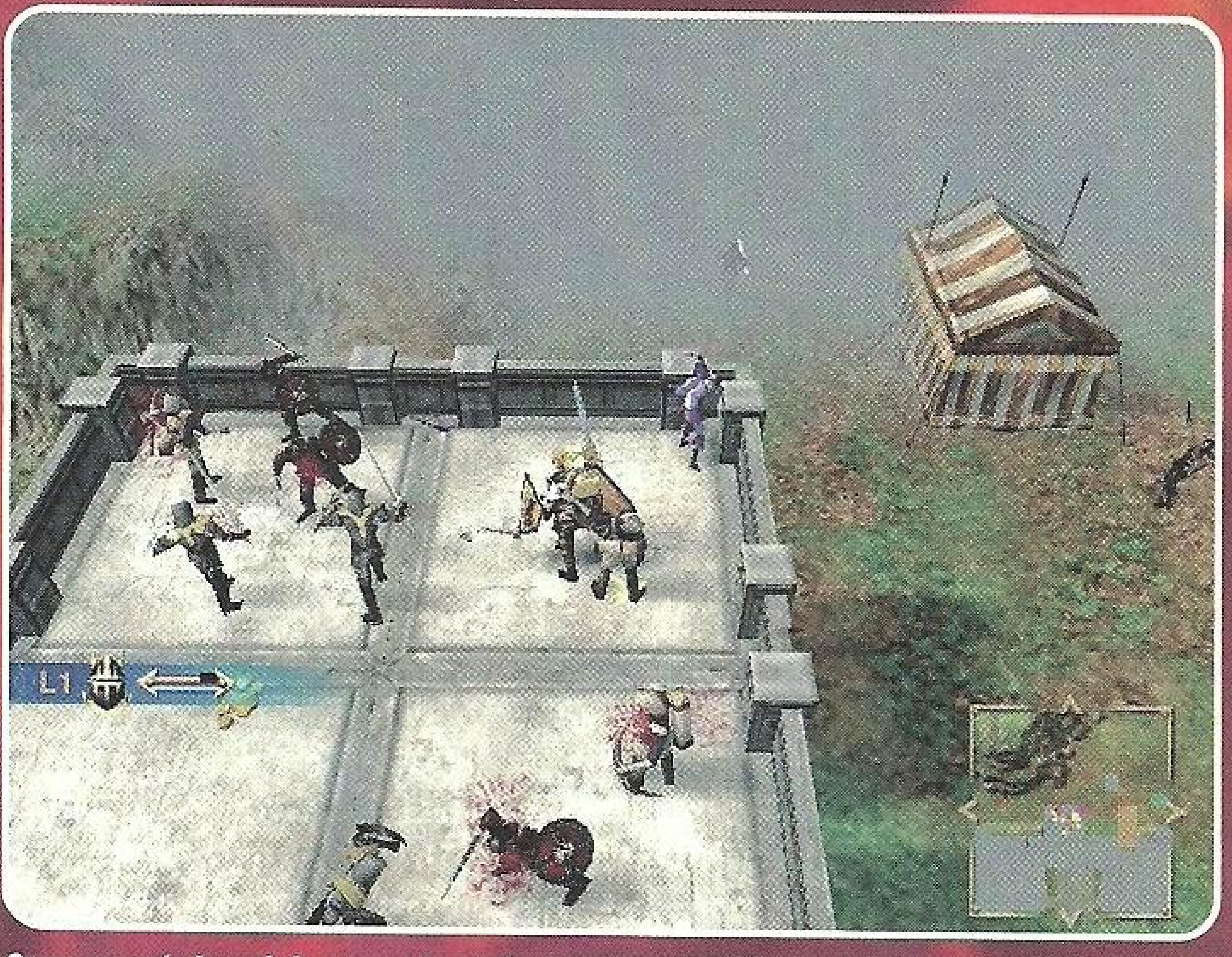
No cóż, to kilkadziesiąt godzin zabawy na PSXa.

- ***Wydawca:*** *Work. Designs*
- ***Producent:*** *SCE*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

7.1

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*



Szczerze mówiąc aż do momentu wydania gry wydawało się nam, że w Legion znajdzie się więcej z erpega. A tu taka niespodzianka.

Legion

The Legend Of Excalibur

Nowa gra firmy Midway to jatka w stylu Gauntlet Legends, osadzona w średniowieczno-arturiańskich klimatach. Hmm, czemu nie?

Szczególnie, jeśli przyjrzeć się jej z bliska. Historię chyba zna każdy. Wiecie - Artur, Lancelot, Merlin i te sprawy. Na pewno słyszeliście. Nie warto więc chyba marnować cennej wierszówki na opisywanie tego, jak wyrywamy sławny miecz i wyruszamy na krucjatę przeciw całemu złu ówczesnego świata.

Szczerze mówiąc, na początku miałem nieco trudności ze sklasyfikowaniem Legion: The Legend of Excalibur, ale postaram się Wam opowiedzieć, jaka to naprawdę gra.

Akcję obserwujemy z góry, postacie są małe, wręcz liliputcie. Przez większość czasu biegamy naszym zakutym w metalową puszkę rycerzem i siekamy na cieniutkie plasterki przeciwników. Co jakiś czas przyłącza się do nas jeden lub nawet kilku innych wojowników, którzy starają się nas wesprzeć w bataliach. Mamy możliwość wydawania im komend, dzięki czemu w pewnym stopniu kontrolujemy to, co robią. Można nawet przełączać się między poszczególnymi wojownikami. Kolejnym ważnym dla rozgrywki elementem jest to, że możemy uczyć się nowych umiejętności, w tym czarów - całkiem jak w erpegach. A stąd już niedaleko do przygody, która jest ukazywana w krótkich realtime'owych przerywnikach. Co prawda nie wyglądają one zachwycająco, ale lepsze to niż nic.

Jak wygląda przykładowe pięć minut grania w Legion? Biegniemy drużyną przez łąkę i wpadamy na zgraję przeciwników (rzadko poruszają się w grupie mniejszej niż trzy osoby). Rycerze sterowani przez konsolę aktywnie biorą udział w bitwie i ciągle wymieniają się ciosami. My również przeprowadzamy ofensywę. Są dwa rodzaje ciosów - normalny i specjalny. Aby wyprowadzić jakąś konkretną serię, trzeba się trochę napocić. Otóż nie wystarczy obojętnie klepać w klawisze. Najlepiej wywoływać dany atak w momencie, kiedy nasz miecz rozbłyska. Wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, że rozbłysk ów jest wręcz mikroskopijnych wymiarów i w ferworze walki zupełnie go nie zauważamy. Drugą rzeczą jest słaba animacja rycerzyków. Zamachy urywają się w nieodpowiednich miejscach, ciosy są opóźnione.

Kiedy już wszyscy niedoszli oponenci leżą u naszych stóp, zbieramy pozostawione przez trupy złoto i idziemy dalej. Przebywamy jakieś dwadzieścia metrów i znowu rozpoczynamy walkę. Tym razem czarnych rycerzy jest więcej, więc odpalamy czar, aby szybciej się ich pozbyć. To, czy możemy użyć jakieś specjalnej techniki, zależy od liczby punktów odporności (Stamina). Podsumowując, w Legion gra się trochę jak w Diablo, ale bardziej - jak w Gauntleta.

Przez Legiona nie da się przebiec. Tu trzeba wręcz idealnie używać tarczy. Już na drugim poziomie przeciwnicy atakują nas takimi hordami, że jeśli wpadniemy w sam środek, mamy dwie sekundy na modlitwę o bezbolesny koniec. Na szczęście mamy mnóstwo uzdrawiających napoi, ale nie aż tak dużo, aby biegać po polu bitwy z zamkniętymi oczami. Tu trzeba być cały czas skupionym i uważnie obserwować wrogów. Choć zachowują się schematycznie, to jednak mają swoje przebłyski i czasami nie dadzą się nabrać na prostą sztuczkę. Trzeba się nauczyć dogodnie ustawiać własną pozycję, aby walczyć na raz z tylko jednym wrogiem, a nawet planować całe potyczki.

Wierzcie mi, nieraz będziecie uciekać z ostatkami punktów życia, gdzie pieprz rośnie, aby po chwili powrócić i wygrać!

Fizyka rządząca światem bardzo mi odpowiada. Jeśli przy moście rzucimy płomienny czar, to drewniana konstrukcja zapali się (tak samo jak drzewa zresztą), aby po chwili zacząć się rozpadać. W taki oto sposób można całkowicie zmienić dość ważny element otoczenia. A co się stanie, jak na zapadającym się moście stanie rycerz? Oczywiście wpadnie do rzeki i utopi się!

Powiedzmy sobie szczerze - grafika nie powala. Postacie są nieco zbyt małe, ale pole walki wygląda dość dobrze - jest wielopoziomowe i posiada dużo elementów (woda, zwierzątka domowe etc.). Cała reszta, czyli budynki i drzewa są już trochę lepsze, a do tego robią się przezroczyste, jeśli znajdziemy się za nimi. Kamera wisi terenem dość wysoko, więc i tak nie widzimy zbyt wielu szczegółów. Poza tym na samej granicy ekranu pojawia się mgła zakrywająca dalszy plener, co nie wygląda najlepiej.

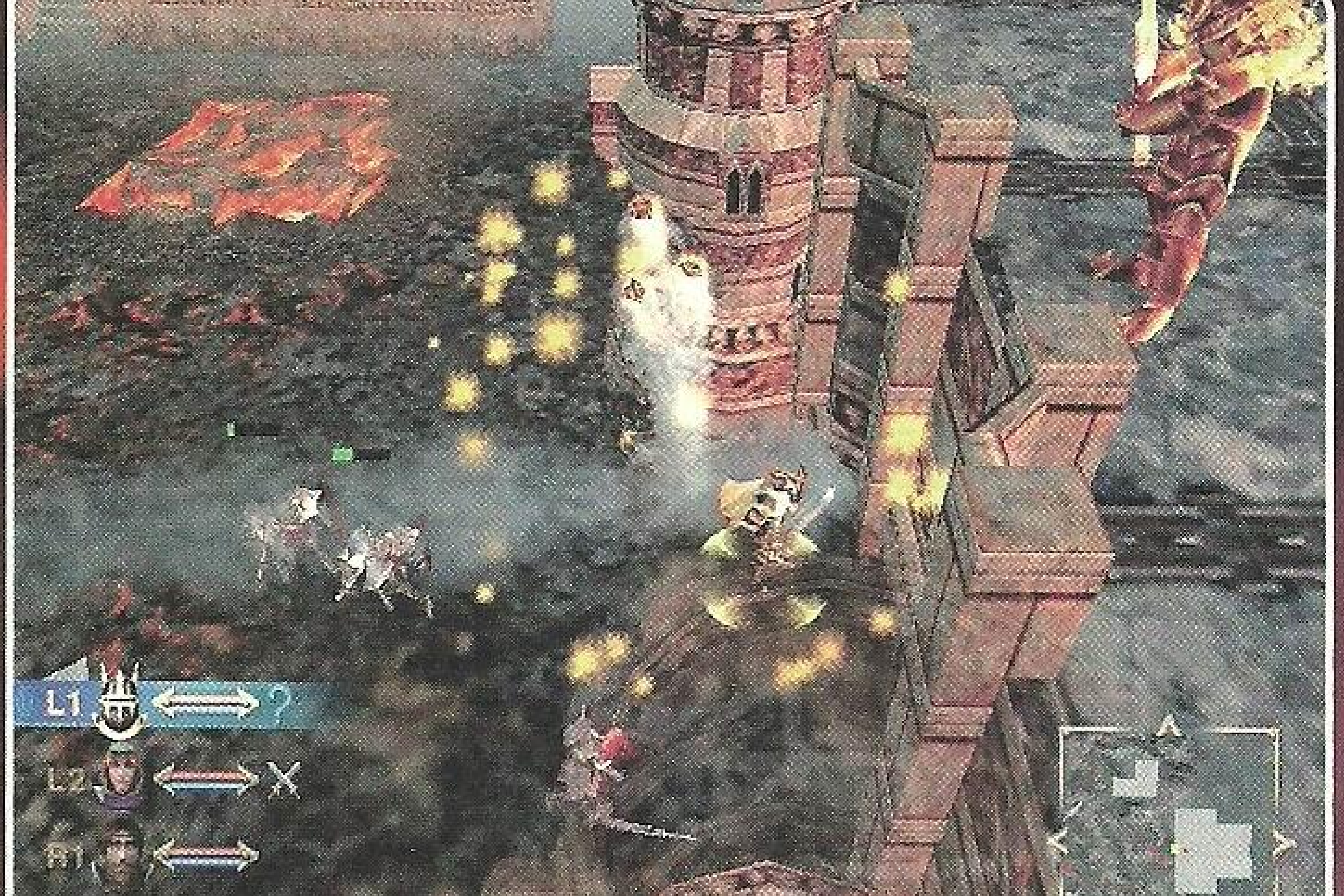
To, co dociera do naszych uszu jest po prostu średnie. Dźwięki walki to oczywiście chrzęst oręża i okrzyki wojowników. O ile to pierwsze nie przeszkadza, to te drugie czasami mogą nieźle wkurzyć. Szczególnie, kiedy kilkanaście głosów bez przerwy powtarza: „To the death!". Praca lektorów użyczających głosów głównym bohaterom nie poszła na marne i jest w porządku.

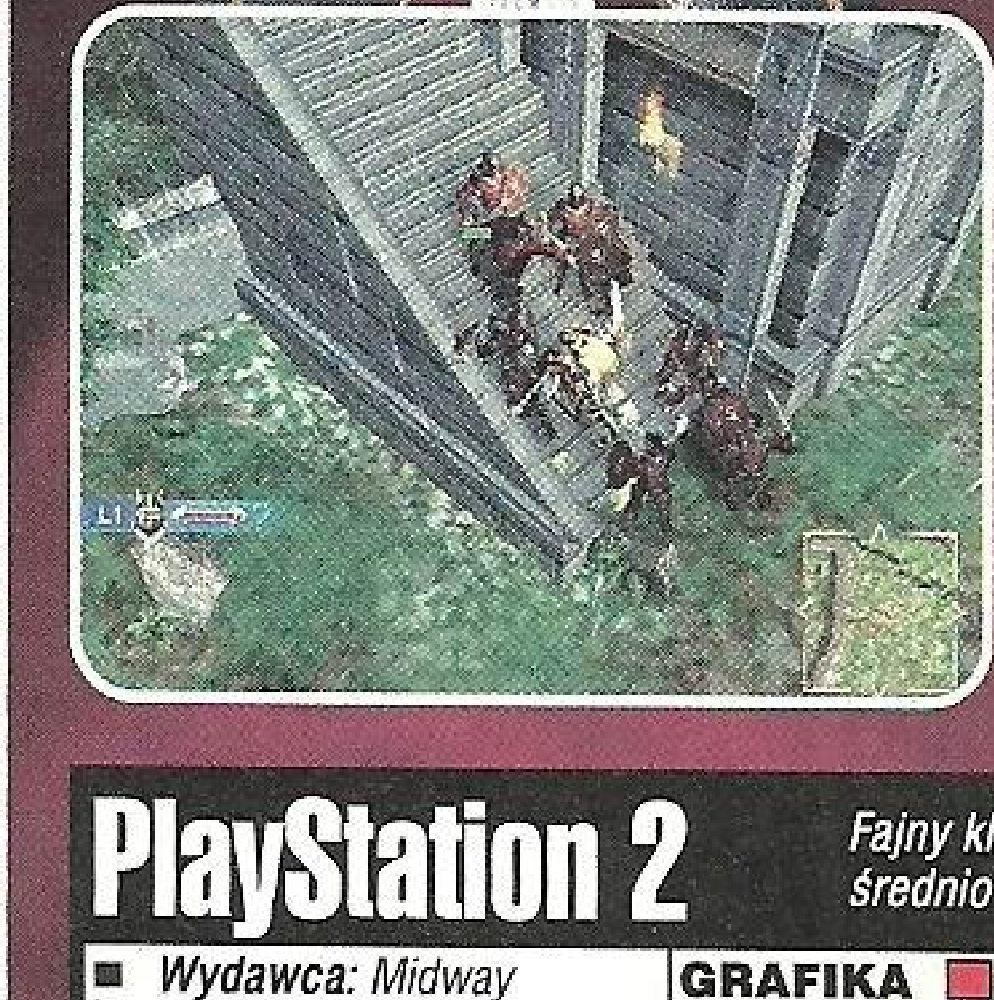
Być może komuś będzie przeszkadzać, że do jednego worka wrzucono kilka diametralnie różnych pomysłów i przez to gra nie jest do końca określona. Ale Legion: tLoE to niezły koktajl, więc chyba nie ma się czym przejmować.

Jeśli macie ochotę na średniowieczną siekankę przyprawioną odrobiną kombinacji, to nie musicie już dłużej szukać.

o.g

Świat rycerzy króla Artura nie był do końca czysty i szlachetny. Taki Lancelot - najbliższy kumpel Arta - wyrwał przyjacielowi żonę. Podła kreatura.





PlayStation 2

Fajny klimat i sporo akcji w średniowiecznym klimacie.

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* 7 Studios
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	■■■■■■□□□□
DŹWIĘK	■■■■■□□□□□
MIÓD	■■■■■■■□□□

7.0

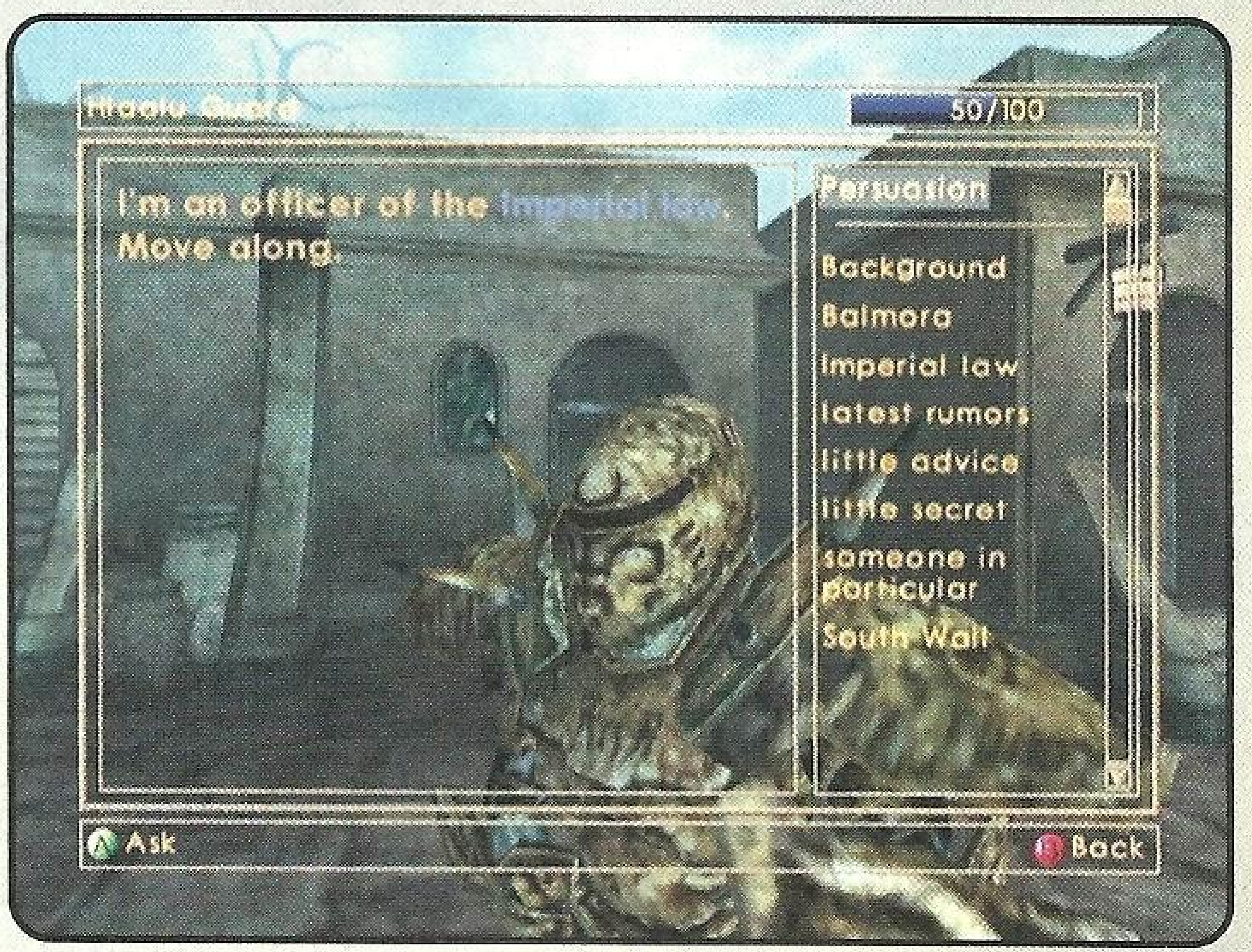
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

The Elder Scrolls III
Morrowind

Świat, który widzimy nie jest wcale tym światem, który istnieje naprawdę. Tak de facto każdy ma w głowie nieco inny świat, nieco inaczej poukładany i dopasowany do potrzeb.

Dla jednych – którzy na przykład mają chore korzonki – wysoki krawężnik jest nie do przejścia, a inni z kolei nawet go nie dostrzegą. Różnic jest wiele. Najbardziej jednak przejechałem się na swoich mapach świata w grze Morrowind na Xboxa. A było to tak: tuż po rozpoczęciu gry stawiam pierwsze kroki nową postacią. Oglądam wnętrze posterunku straży: beczki, nóż, chleb, butelki... Starym zwyczajem „liżę" ściany i zbieram co mogę do kieszeni (na pewno później się przyda). Już po kilku krokach skończyło mi się miejsce w kieszeni. A w dodatku wsadzili mnie za kradzież kałamarza tamtejszego skryby. Fakt – zabrałem mu go sprzed nosa, ale przecież to gra – postacie z gier nie reagują w ten sposób. Zapomniałem jednak, że to Morrowind. Gra bez końca, w której mogę zrobić wszystko, czego sobie zażyczę. Zabrać wszystko, zabić wszystkich, nabroić, pogadać z każdym, pomóc, przeszkodzić, iść setkami kilometrów przed siebie i nie zobaczyć końca świata... Morrowind to pierwsze tak realne przeniesienie gracza do świata fantasy.

To nie jest RPG typu Final Fantasy, gdzie mamy scenariusz i jak po masełku realizujemy jego założenia. Nie jest to też Baldur's Gate, gdzie idziemy i chlaszczemy wszystkich po drodze, w pomieszczeniach oferowanych przez autorów. Broń mnie Boże przed twierdzeniem, że któreś z założeń jest lepsze! Morrowind jest po prostu inny. Zaczynasz jako koleś, który ocknął się w więzieniu i został wcielony do straży. Dostajesz swoje pierwsze polecenie i... robisz, co chcesz. Możesz jechać i je wypełnić, ale może chcesz posiedzieć w porcie? Może chcesz poszukać pierścienia dla pewnej niewiasty? A może zajrzeć do jaskini opodal i dowiedzieć się dlaczego wojsko przymyka oczy na szmuglerów. Rozumiecie? Świat ma obszar siedmiokrotnie większy niż Wielka Brytania! Po prostu nie wiadomo za co się brać! O ile główna linia scenariusza jest do skończenia w rozsądnym czasie kilkudziesięciu godzin, to nikt jeszcze nie wie ile potrzeba na obejrzenie całej gry! Z innej strony: na początku losujemy postać. Może ona pochodzić z kilku dostępnych ras – każda z nich ma swoje „zady i walety". Jedni są nieodporni na magię, ale oddychają pod wodą. Inni z kolei świetnie kradną, ale do żadnej walki się nie nadają. Oprócz ras występują profesje, cechy, umiejętności i zdolności. Wszystko jest proponowane, ale można je skonfigurować samemu na początku. Wszystkich możliwości początkowej konfiguracji postaci, jak łatwo policzyć jest... ponad cztery miliardy! Co tu mogę napisać?... Wstawcie sobie sami.



I'm an officer of the Imperial law. Move along.

Ile godzin trzeba grać, żeby przejść wszystko? Ile przedmiotów jest w grze? Ile możliwości rozwiązań? Ile rodzajów postaci można wykreować?

A do tego wszystkiego jeszcze mnogość czarów: ofensywne, przywołania, inkantacje... można także tworzyć własne odmiany magii. No i wreszcie – swego rodzaju przyporządkowanie. Jeśli gracie na przykład złodziejem – możecie zapomnieć o tym, że kiedykolwiek uda się wam zawładnąć dwuręcznym mieczem. Złodziej, to złodziej! Najlepszą dla niego bronią jest sztylet, albo krótki mieczyk. Tak samo z wojownikami i magami. Wszystko w świecie Morrowind ma swoje miejsce.

A jak w to się gra? Wszystko widzimy z pierwszej lub trzeciej osoby (można sobie wybrać). Sterowanie analogiczne do tego w HALO – lewa gałka maszerowanie, prawa – rozglądanie się. Lewy spust – skok, prawy – atak bronią, o ile jest uszykowana (broń biała, czar, itp). Oprócz tego zawartość kieszeni i menu do ekwipowania przedmiotów (można na przykład posiadać spodnie i gacie, ale ich nie zakładać). I zaczynamy zabawę. Całość nie ładuje się najdłużej – maks czterdzieści pięć sekund, ale z tego, co słychać w konsoli – większość danych ładuje na twardym dysku. Co jakiś czas, gdy wchodzimy do jakiegoś pomieszczenia, czy lokacji innego rodzaju, na środku ekranu pojawia się maleńki napisik „loading" z miareczką. Doładowywanie zajmuje kilka sekund i możemy grać dalej.

Na ulicach pełno ludzi – i choć horyzont jest blisko, a liczba klatek katastrofalnie spada, w miarę jak przybywa ruchomych obiektów w polu widzenia – wszystko jest do zniesienia. Z czasem bowiem przymykamy oko na ten potworny poród grafiki, nawet na przewijające się w kółko motywy muzyczne i po prostu dajemy się wciągnąć w coś, czym gry elektroniczne miały być od dawna, a czym dzięki Morrowind (a wcześniej GTA3) się stają: oderwaniem od życia i próbą „pożycia" sobie w innej skórze.

Tak też się dzieje. Nie ma co się opierać – trzeba po prostu zasiąść do konsoli i dać się ponieść atrakcjom. Polecamy tę grę wszystkim miłośnikom długich, bardzo długich RPGów, w których nie ma piorunującego scenariusza, ale jest naprawdę wiele do zrobienia i w zasadzie grania starczy w zupełności na caluteńkie wakacje, a może nawet i jeszcze dłużej.

Grabarz

PS: Morrowind ukazał się także w wersji na komputery PC. Prędzej czy później zrodzi się pytanie: która wersja jest ładniejsza. Poniżej podajemy wymagania komputera, powyżej których Morrowind PC wygląda lepiej, niż na Xpudle: 800 MHz+ CPU; 256 MB RAM; NVIDIA GeForce2 GTS lub ATI Radeon 7500. Bezdyskusyjnie jednak taka konfiguracja komputera kosztuje znacznie więcej niż konsola.

Odpowiedzi pytania postawione wyżej nie są znane nawet twórcom gry. Strzelają, że gra starcza spokojnie na ponad pięćset godzin zabawy.

http://www.elderscrolls.com/main.htm

Morrowind
Forums

Polecamy stronę internetową Morrowind. Absolutnie podstawowa lektura. Zawiera nie tylko fora dyskusyjne, ale i sekretne księgi ujawniane co jakiś czas, które znacznie ułatwiają grę. Niby nic, a jednak przyjemnie wiedzieć, że ktoś troszczy się o graczy także po wydaniu swojego produktu. W ramach ciekawostki dodamy, że gry z tej serii (Elder Scrolls) słyną z mnogości błędów. Nie inaczej było w wersji na blaszaki – stąd też na stronach dostępne są już pierwsze patche. O patchach do wersji dla Xboxa jeszcze nic nie słychać, ale i o błędach także. Czyżby wersja doskonała?

Xbox

Bez wątpienia najobszerniejsza gra w historii. Majstersztyk.

- ***Wydawca:*** *Bethesda*
- ***Producent:*** *Bethesda*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA	■■■■■■■□□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■■■■■■■■■

9.3

Wykorzystuje: -

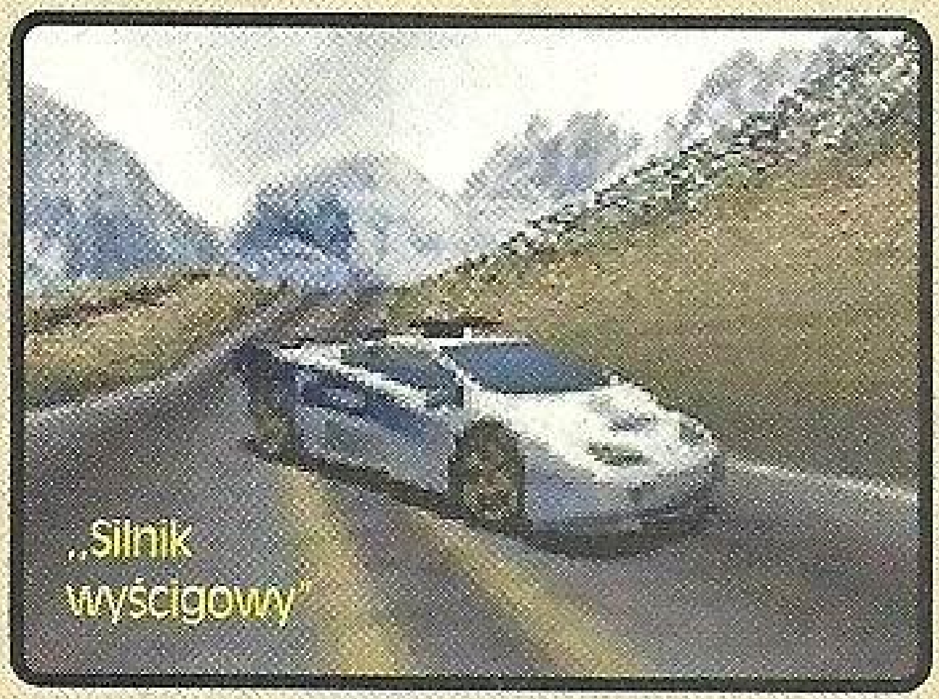
POCKET

Nowe wydanie GameBoy Magazynu prawdopodobnie dopiero we wrześniu/październiku. Sporo zmian w zawartości - to będzie raczej nowe pismo, z nowym cyklem wydawniczy. Coś, co powinno bardziej Wam podpasować.

pocketto@wp.pl

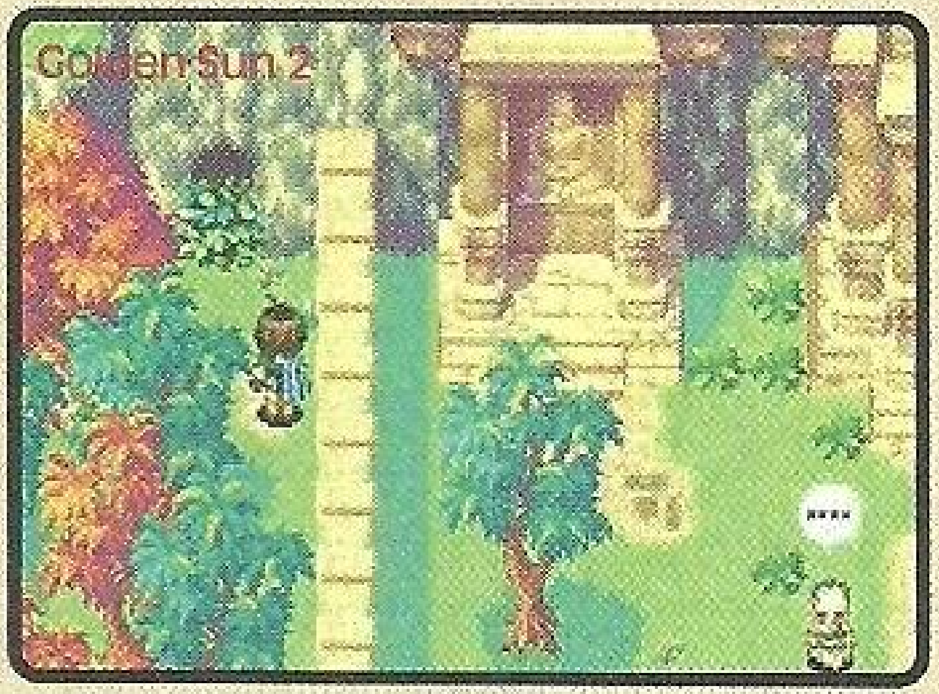
- news - news - news - news - news - news - news - news -

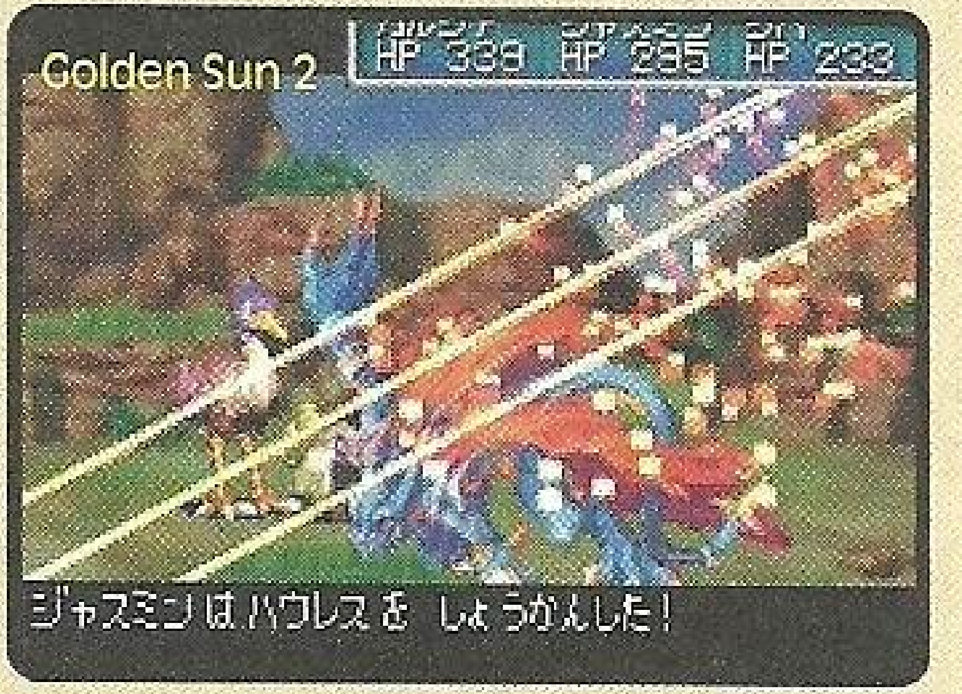
Tymczasem spójrzmy na rynek GBA. Co tam słychać? Przede wszystkim tona nowych silników graficznych. Ich zalew wręcz uniemożliwia przewidzenie tego, co może nas czekać w ciągu najbliższych miesięcy. Między innymi silnik, który do złudzenia przypomina pierwszego Quake'a - świetnie wygląda, wspaniale się porusza i w zasadzie nie można mu niczego zarzucić. Są filmy, które pokazują symulatorowe wyczyny GBA, a wreszcie silnik do gier sportowych. Kto to wszystko wykorzysta? Nie wiadomo. Główny dystyrybutor w Hong Kongu stracił kasę na wzroście kursu jena i ceny GBA w całym kraju skoczyły z dnia na dzień. Dystrybutorzy narzekają na kwitnące wypożyczalnie cartów GBA, a żeby postawić kropkę nad "i" - gracze twierdzą, że większość gier (zwłaszcza strzelanek fpp) w ogóle nie powinna się ukazać na GBA, bo tylko wstyd przynoszą ich autorom. Totalny chaos i walka. A mówiliśmy nie dawno, że tylko wielkie konsole walczą... Tyle, że GBA podjął walkę w stylu wschodnim - walczy bowiem sam ze sobą.



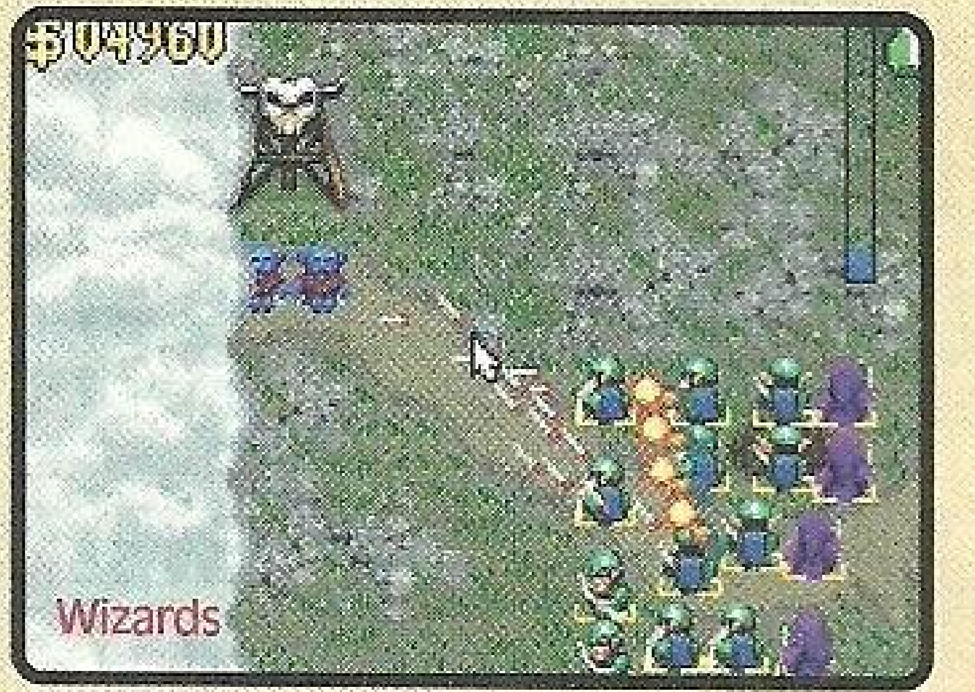
„Silnik wyścigowy"

Są wieści dotyczące Golden Sun: The Lost Age, czyli nowej części Golden Sun. Główną postacią będzie Felix, więcej summonów i psynergii, Sheba, Jenna i Picard będą kumplami Felixa. Co najciekawsze - gra zacznie się w miejscu, w którym skończyła się pierwsza część. Fajowo! Nowe psynergie nabywać będzie można z książek, a dżiny będą nas teleportować w dowolne miejsce. Super!



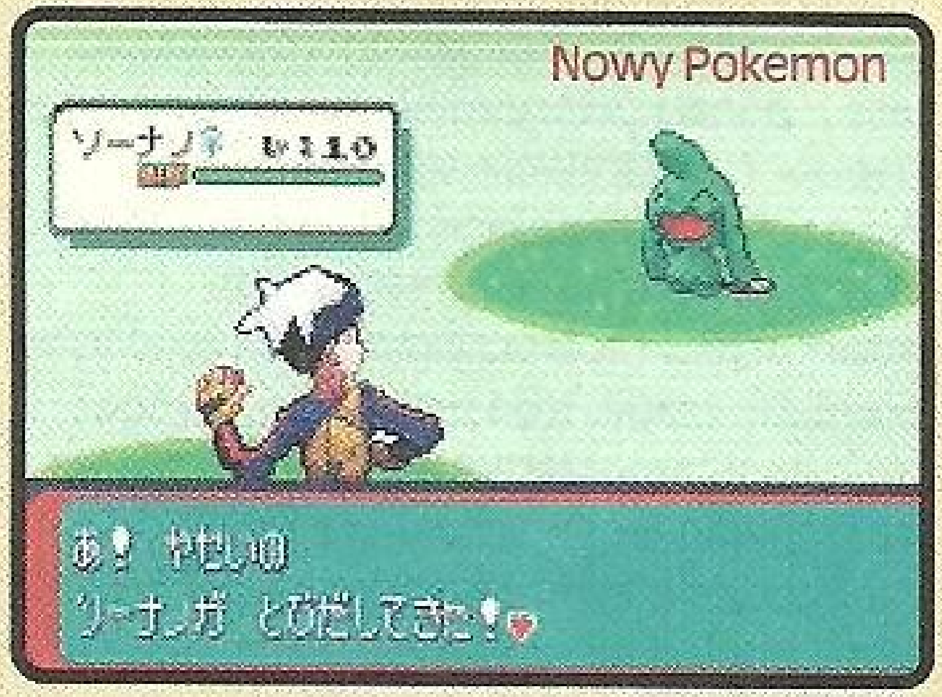


Kilka nowych informacji na temat Wizards - czyli kolejnej gry ze stajni chłopców od Warlocked. Przypominamy, że Wizards będzie grą strategiczną czasu rzeczywistego na GBA i połączy w sobie także cechy gry przygodowej, platformowej oraz puzzlera. Nowatorskie posunięcie. Będzie uwalnianie jeńców i atakowanie bastionów. Gra jednak rozwija skrzydła dopiero w opcji multiplayer. Będzie tryb "capture the flag", gladiatorzy, dominion, a także tajemnicza gra "wizzball" - czyżby coś w stylu quidditcha? Wciąż jeszcze nie wiadomo kto wyda tę grę, która wszak jest już na ukończeniu.



Żegnaj Pokemonie! Tym razem uderza Hamtaro! Serial kreskówkowy opanowuje Japonię i powoli przechodzi do Europy. Dziesięcioletni właściciele chomików - miejcie się na baczności - ta kreskówka jest o Was!

A propos Pokemona - w Europie ukaże się na początku roku 2003, a w Japonii jeszcze w listopadzie tego roku. Grafika prezentuje się nad wyraz przeciętnie...

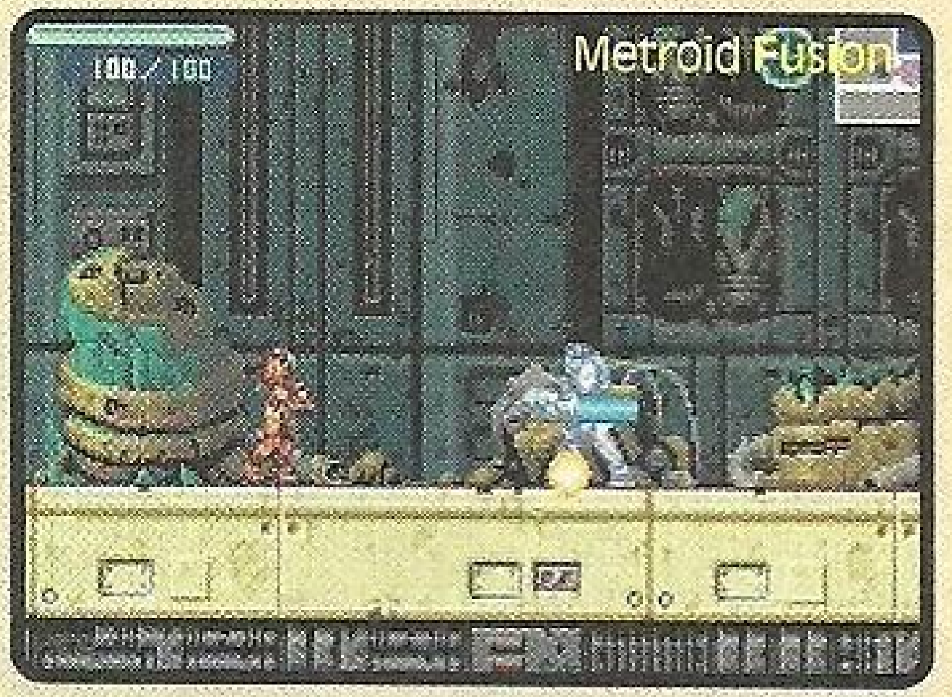


Final Fantasy na GBA ukaże się w przyszłym roku - ma to być gra, która zadziwi wszystkich dotąd. Będzie możliwość przełączania się między Nintendo Gamecube i GB Advance. Nic więcej nie wiadomo.

Tunerek, który zrobi z GBA telewizorek ma być dostępny dosłownie na dniach w Hong Kongu. Jego cena - siedemdziesiąt dolarów. Spróbujemy jak najszybciej położyć na nim ręce... Wyobrażacie sobie te możliwości? Super sprawa!

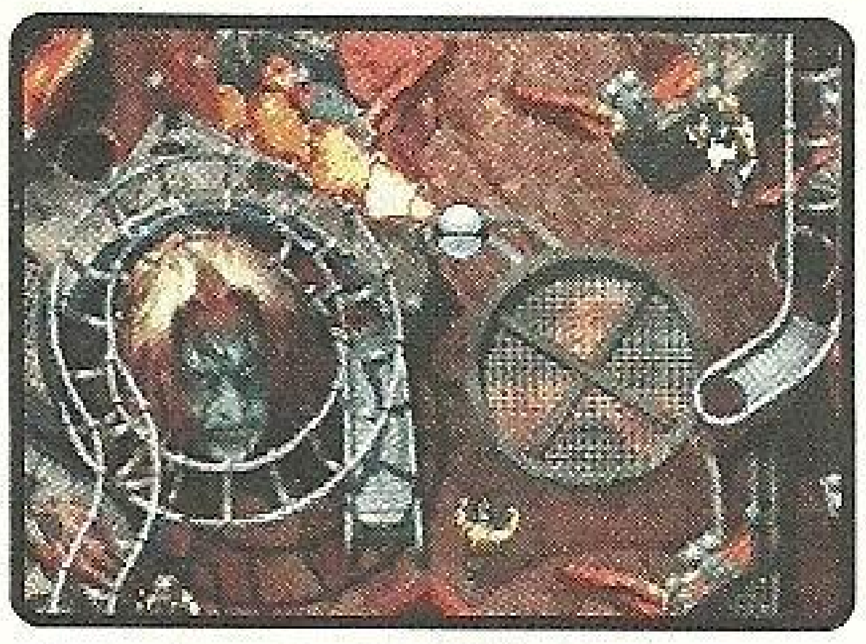
Będzie także urządzenie służace do odgrywania plików MP3. Biorą się za to dwie firmy: Song Pro i RioPort. Jedna stworzy do GBA specjalny cart, druga zaś dostarczy oprogramowanie służace do wrzucania z PeCeta muzyki. Z tym wiąże się kolejna ciekawostka: ściąganie plików muzycznych będzie odbywać się za drobną opłatą tym większą, im więcej razy będziemy chcieli przesłuchać dany utwór. Dziwne to trochę, ale zobaczymy jeszcze.

Metroid Fusion GBA - też będzie. Osiemnastego listopada zobaczymy go w sklepach, a tymczasem wiadomo, że bohaterka będzie mogła - oprócz czynności, które znamy już z NGC - wspinać się po ścianach, a nawet przechodzić na rękach po suficie. No a poza tym mnóstwo strzelania i wielkie labirynty.



Pinball of the Dead

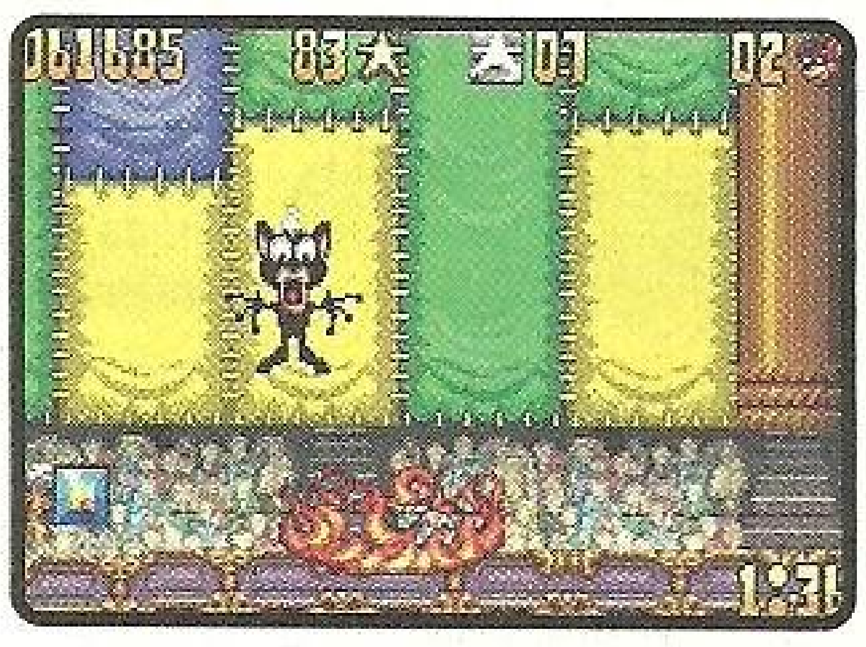
OCENA: 8.4



Pinball of the Dead tylko z daleka przypomina pinball. Tak naprawdę bowiem jest zwykłą grą zręcznościową. Zwykłą? Może to zbyt pretensjonalne sformułowanie. Całość jest mieszanką pinballa i realiów świata gry House of the Dead firmy Sega, czyli - mówiąc najoględniej - zombiaków. Cała zabawa polega na tym, żeby strącać zombiaki za pomocą szalejącej bili, a od czasu do czasu wciskać kulkę w odpowiednie miejsca, żeby stoczyć walkę z bossem. Pomysł na zabawę świetny! Graficznie Pinball of the Dead prezentuje się bardzo ciekawie. Trzeci wymiar naśladowany z polotem, sporo fajerwerków - słowem, jest na czym oko zawiesić. Jako jedyną wadę produktu wymienić należy liczbę stołów. Jest ich tylko trzy i w zasadzie już po kilkudziesięciu minutach zabawy zaczynamy pobijać własne rekordy. Tym samym Pinball of the Dead hołduje tradycjom wschodnich filozofii - walczysz sam ze sobą. Cóż, niektórzy to lubią. Stąd też gra dla maniaków Sapera, Arcanoida i Pinballi, którzy lubią się bawić w poczekalniach u lekarza.

Aero the Acrobat

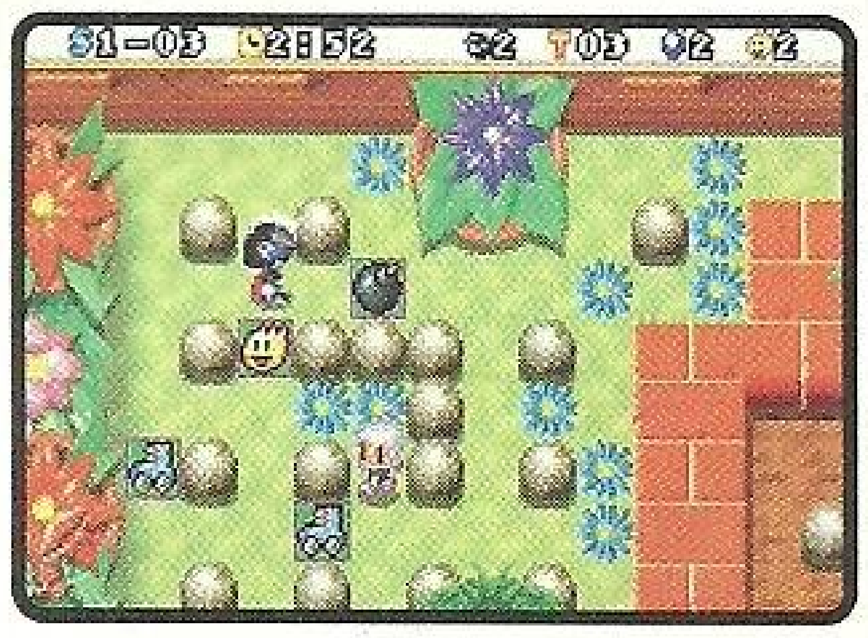
OCENA: 7.5



Aero the Acrobat jest niby zwykłą grą zręcznościową, a jednak... nie tylko. Jest to chyba najlepszy - najciekawszy platformerek ostatnich miesięcy i to nie tylko na GBA, ale na konsole w ogóle. Dwadzieścia cztery poziomy (w tym tona sekretów), gdzie będziemy musieli się wykazać zręcznością, refleksem i cierpliwością. Jest na przykład poziom, w którym musimy odpalić pięć żarówek. Żarówki oświetlają jedynie część poziomu, zaś reszta pogrążona jest w kompletnej ciemności. Czeka nas więc strategiczne planowanie kolejności działania i czasami ryzykowne skoki w całkowitą ciemność.
Grafika i dźwięk, prezentują średni poziom. Zwykły platformer dwuwymiarowy, bez specjalnych rewelacji. Nie to jednak jest podstawową zaletą Aero the Acrobat. Najważniejsze w tej grze jest to, iż doprawdy eksploduje ciekawymi pomysłami i rozwiązaniami. Udowadnia, że można stworzyć nie ciekawą "skakankę" na GBA bez specjalnych nakładów środków. Najważniejszy jest pomysł.

Bomberman Max 2 Red/Blue

OCENA: 7.9



Bomberman Max 2: Blue Advance i Bomberman Max 2: Red Advance, to dwie siostrzane gry o przygodach małego ludka w wielkim hełmie, zostawiającego bomby. Aby poznać całość skonstruowanego przez chłopców z firmu Hudson świata, trzeba mieć obie gry, choć różnią się one od siebie zaledwie drobnymi szczegółami. Coś jak Pokemon, prawda? Do zabawy pięć światów, osiemdziesiąt poziomów i tona opcji dla kilku graczy (do czterech naraz). Jak zwykle - bez grafiki w stylu Industrial Light and Magic - wszystko pełznie na pomysłach z czasów Dyna Blaster i Bombermana sprzed lat. Prosty scenariusz, przedmioty do skompletowania i tona bomb do podłożenia wszystkim na raz i każdemu oddzielnie. Do tego wszystkiego powtórzony z poprzedniej części motyw Karabonów - potworków, które zbieramy po drodze, żeby walczyły za nas w odpowiednim momencie. Pokemon po raz drugi. Przez permanentne kopiowanie pomysłów niestety nie możemy postawić wyższej oceny niż szkolna czwórka z minusem. Rzetelna praca, ale za mało na zachwyty.

Endgame

Dodatki
Ukończ grę, aby odkryć Arcade Mode i Mirror Mode

Pistolet maszynowy
Ukończ Arcade Mode i zacznij kolejną zabawę - będziesz miał pistolet maszynowy!

Pistolet ukryty w lasce
Ukończ Arcade Mode używając pistoletu maszynowego i rozpocznij kolejną grę - będziesz miał pistolet ukryty w lasce, broń dla każdego prawdziwego dżentelmena.

Shotgun
Ukończ Arcade Mode przy użyciu pistoletu ukrytego w lasce i rozpocznij kolejną strzelaninę - będziesz miał shotguna.

Hyper Arcade Mode
Ukończ Arcade Mode używając shotguna - odkryjesz Hyper Arcade Mode.

Mighty Joe Jupiter Trilogy
Ukończ wszystkie poziomy Mighty podczas treningu kadetów, aby odkryć Mighty Joe Jupiter Trilogy.

Music Jukebox
Ukończ Mighty Joe Jupiter Trilogy.

Freekstyle

Wszystkie kody wpisujemy na ekranie Enter Codes w menu Options.

Trasa - Burn It Up
Wpisz "carverok".
Trasa - Gnome Sweet Gnome
Wpisz "clippers".
Trasa - Let It Ride
Wpisz "blackjak".
Trasa - Rocket Garden
Wpisz "todamoon".
Trasa - Crash Pad FreeStyle
Wpisz "wideopen".
Trasa - The Burbs FreeStyle
Wpisz "tuckelle".
Clifford Adoptante
Wpisz "cooldude" lub pokonaj go podczas wyścigu.
Greg Albertyn
Wpisz "gimegreg" lub pokonaj go podczas wyścigu.
Jessica Patterson
Wpisz "blondie" lub pokonaj ją podczas wyścigu.
Mike Jones
Wpisz "toughguy" lub pokonaj go podczas wyścigu.
Wszystkie postacie
Wpisz "populate".
Motocykl Bloodshot dla Mike'a Metzgera
Wpisz "eyedrops".
Motocykl Rock Of Ages dla Mike'a Metzgera
Wpisz "brrrrrap".
Motocykl Rhino Rage dla Mike'a Metzgera
Wpisz "seventwo".
Motocykl Mulisha Man dla Briana Deegana
Wpisz "whatever".
Motocykl Heavy Metal dla Briana Deegana
Wpisz "hedbangr".
Motocykl Dominator dla Briana Deegana
Wpisz "whozaskn".
Motocykl Hot Stuff dla Leeann Tweeden
Wpisz "ovenmitt".
Motocykl Trendsetter dla Leeann Tweeden
Wpisz "stylin".
Motocykl Seducer dla Leeann Tweeden
Wpisz "goodlook".
Motocykl Amore dla Stefy Bau
Wpisz "hereiam".
Motocykl Disco Tech dla Stefy Bau
Wpisz "sparkles".
Motocykl 211 dla Stefy Bau
Wpisz "twoneone".
Motocykl Gone Tiki dla Clifforda Adoptante
Wpisz "supdude".
Motocykl Island Spirit dla Clifforda Adoptante
Wpisz "goflobro".
Motocykl Hang Loose dla Clifford Adoptante
Wpisz "stoked".
Motocykl Beater dla Mike'a Jonesa
Wpisz "kickbutt".
Motocykl Lil' Demon dla Mike'a Jonesa
Wpisz "horns".
Motocykl Flushed dla Mike'a Jonesa
Wpisz "plunger".
Motocykl Speedy dla Jessici Patterson
Wpisz "hekacool".
Motocykl Charged Up dla Jessici Patterson
Wpisz "lightnin".
Motocykl Racer Girl dla Jessici Patterson
Wpisz "tonboy".
Motocykl The King dla Grega Albertyna
Wpisz "allshook".
Motocykl National Pride dla Grega Albertyna
Wpisz "patriot".
Motocykl Champion dla Grega Albertyna
Wpisz "number1".
Strój Ecko MX dla Mike'a Metzgera
Wpisz "helloooo".
Strój All Tatted Up dla Mike'a Metzgera
Wpisz "bodyart".
Strój Muscle Bound dla Briana Deegana
Wpisz "ripped".
Strój Commander dla Briana Deegana
Wpisz "soldier".
Strój Fun Lovin' dla Leeann Tweeden
Wpisz "thnkpink".
Strój Red Hot dla Leeann Tweeden
Wpisz "spicy".
Strój Playing Jax dla Stefy Bau
Wpisz "kidsgame".
Strój UFO Racer dla Stefy Bau
Wpisz "invasion".
Strój Tiki dla Clifforda Adoptante
Wpisz "wings".
Strój Tankin' It dla Clifforda Adoptante
Wpisz "nosleeve".
Strój Blue Collar dla Mike'a Jonesa
Wpisz "babyblue".
Strój High Roller dla Mike'a Jonesa
Wpisz "boxcars".
Strój Warming Up dla Jessici Patterson
Wpisz "layers".
Strój Hoodie Style dla Jessici Patterson
Wpisz "not2grly".
Strój Sharp Dresser dla Grega Albertyna
Wpisz "ilookgud".
Strój Star Rider dla Grega Albertyna
Wpisz "comet".
Gdzie motocykl?
Wpisz "flysolo".
Zwolnione tempo i duże rozmycie.
Wpisz "wtchkprs".

UFC Throwdown

Bruce Buffer
Zdobądź Gold Belt w UFC Mode.

Lorenzo Fertitta
Zdobądź Gold Belt w UFC Mode stworzoną przez siebie postacią.

Mario Jamasaki
Zdobądź Gold Belt.

Big John McCarty
Ukończ wszystkie wyzwania (Challenge) Mario Jamasaki. Przy wybieraniu Jamasakiego przytrzymaj L1 - wybierzesz Big Johna.

Dana White
Ukończ wszystkie wyzwania (Challenge) Lorenzo Fertittą. Przy wybieraniu Fertitty przytrzymaj L1 - wybierzesz Danę White.

Karate
Ukończ tryb kariery stworzonym przez siebie zawodnikiem Sumo, aby odkryć styl walki - Karate.

Kung-Fu
Ukończ tryb kariery stworzonym przez siebie kickboxerem, aby odkryć styl walki - Kung Fu.

Nin-Jitsu
Ukończ tryb kariery stworzonym przez siebie karateką, aby odkryć sztukę walki - Nin-Jitsu.

Silver Belt
Ukończ UFC Mode, którymkolwiek z podstawowych zawodników lub stworzonym przez siebie fighterem.

Gold Belt
Zdobądź Silver Belt, wejdź pownownie w UFC Mode i wybierz Free Weight i tego samego zawodnika, którym zdobyłeś Silver Belt. Wygraj wszystkie walki, a zdobędziesz Gold Belt.

Stuntman

Wszystkie samochody
Wpisz "spiDER" jako imię kierowcy, gdy rozpoczynasz nową grę.

Wszystkie „zabawki" do edytora
Wpisz "MeFf" jako imię kierowcy, gdy rozpoczynasz nową grę.

Wszystkie filmy
Wpisz "fellA" jako imię kierowcy, gdy rozpoczynasz nową grę.

Wszystkie Driving games, auta i „zabawki"
Wpisz "Bindl" jako imię kierowcy, gdy rozpoczynasz nową grę (ostatnie „l" duże).

Mike Tyson...

Wszyscy bokserzy
Zdobądź Bronze, Silver oraz Gold Belt, aby odkryć wszystkich bokserów w grze.

Mike Tyson Challenge
Pokonaj Tysona i zdobądź Gold Belt, aby odkryć Mike Tyson Challenge.

TransWorld Surf

Wszystko
Podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Góra, Kwadrat, Dół, Dół, Kwadrat, Lewo, Lewo, Kwadrat, Prawo, Prawo, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Góra, Góra, Kwadrat, L1.

Dodatkowe kolory
Podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo.

Italo Disco
Podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Prawo.

Max Special Meter
Aby napełnić Special Meter podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Góra.

Niewidzialna deska
Podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Góra.

Szybsze "wiosłowanie"
Aby sprawić, żeby surfer szybciej machał kończynami, podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Dół, Dół.

Surfowanie na rekinie
Aby posurfować na rekinie, podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Prawo, Kwadrat, Dół.

Wyłączanie kodów
Wklep: Select, Select, Select, Select.

Wyłączanie HUD'a
Aby wyłączyć wskaźniki na ekranie, podczas gry wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Prawo.

Zielona woda, czyli surfowanie po trawie
Aby popływać sobie po trawce wklep: Select, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Lewo.

Way of the Samurai

Rozświetlenie
Wciśnij i przytrzymaj L1 i L2 i kręć lewą gałką analogową zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Oczy samuraja zaczną świecić (nawet podczas liczonych przerywników) jak latarka.

Pełny pasek życia
Aby podczas Story Mode napełnić pasek życia samuraja zapauzuj grę, przytrzymaj L1 oraz L2 i wklep: Dół, Góra, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Kółko.

Gunvalkyrie

Xbox

Challenge Mode
Aby odkryć Challenge Mode, który pozwala na wybranie lub przeskoczenie każdego poziomu, na którym już byłeś, ukończ grę (łatwiej powiedzieć niż zrobić).

Kelly-Level 3
Aby odkryć trzecią wersję Kelly zbierz wszystkie Halley Cores jakie znajdują się w grze.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Xbox

Szkieletor
Ukończ całą grę dwukrotnie aby odkryć skejtera, który wygląda jak szkielet na zdjęciu rentgenowskim.

Wszystkie filmiki
W menu Cheat (Options) wpisz ROLLIT.

Poziom Oil Rig
Aby odkryć dostępny tylko na Xbox'ie poziom Oil Rig ukończ grę jednym z zawodników. Poziom Oil Rig jest dostępny tylko w Free Skate Mode.

Rallisport Challenge

Xbox

Odblokowanie tras zjazdowych
Aby odblokować te trasy wpisz imię gracza jako: Geronimo.

Odblokowanie Endurance Races
Aby odblokować te trasy wpisz imię gracza jako: TheLongHaul.

TM
ファイナルファンタジーX

FINAL FANTASY X

Przeciętny konsolowy gracz spędził na graniu wiele długich tygodni, trzymał w dłoniach setki płyt CD, ukończył dziesiątki gier. Ile z nich pozostało dla niego niezapomnianym przeżyciem, możemy się tylko domyślać. Każdy z nas ma „swoją" grę. Ja również.
Jeśli przypomnimy sobie największy hit PlayStation – grę dla której ludzie całymi nocami koczujący pod sklepami, mieszkający w namiotach rozbitych na pobliskich trawnikach i przykuwający się kajdankami do rur gazowych, robili wszystko, byle tylko zdobyć ją za wszelką cenę już pierwszego dnia, a gdy wspomnimy monstrualny budżet tej produkcji zawartej na trzech lśniących CD, oraz ilość sprzedanych egzemplarzy, to nie powinny pozostać już żadne wątpliwości.
Final Fantasy VII była czymś naprawdę wielkim. Przez kolejne lata niepodzielnego panowania Sony na konsolowym rynku, programiści ze Squaresoftu w regularnych odstępach czasu próbowali raczyć nas coraz to nowymi pozycjami z dwoma „F" w tytule. Jak im to wyszło, każdy może osądzić sam. Historia Squalla i jego towarzyszy, choć nieco niedopracowana, dostarczyła graczom sporo rozrywki. Część dziewiąta, mimo światłych zamierzeń połączenia w niej najlepszych cech serii, okazała się trochę mniej strawnym pożegnaniem wielkiej firmy z szarą maszynką. Moim skromnym zdaniem obydwie nie umywały się nawet do części siódmej, w którą zdarza mi się pogrywać do dzisiaj. Spełniły jednak swoje zadanie – wypełniły nieco czasu, którego potrzebowało Square, by stworzyć kolejne perfekcyjne dzieło.
O tym, jak im się to udało, mogliście dowiedzieć się już miesiąc temu, czytając megarecenzję. Ale musicie wiedzieć, iż tak przełomowe gry zdarzają się naprawdę rzadko. Nie wiem, czy to ich zaleta, czy raczej wada. Ważne jest co innego – to, że powstają. Final Fantasy to największa przygoda, jaką można przeżyć na PlayStation 2. Przeżyjmy ją razem!

Final Fantasy X by Oskar „Gangsta" Nowak

W zamian za długie miesiące oczekiwania „nasza" wersja zgodnie z zapowiedziami okazała się być oparta na wydanym w Japonii nieco później Final Fantasy International – specjalnej wersji Final Fantasy, wzbogaconej znacznie w stosunku do pierwotnej odsłony. I choć może nie jest ona miażdżącą rewelacją, trzeba przyznać, iż europejscy gracze zostali wynagrodzeni jak nigdy dotąd. Prócz bonusowej płyty dołączonej do zestawu, a zawierającej tony materiału, obok którego żaden fan nie może przejść obojętnie, do naszych rąk trafia więc najbardziej dopracowana wersja gry Final Fantasy X na całym świecie.

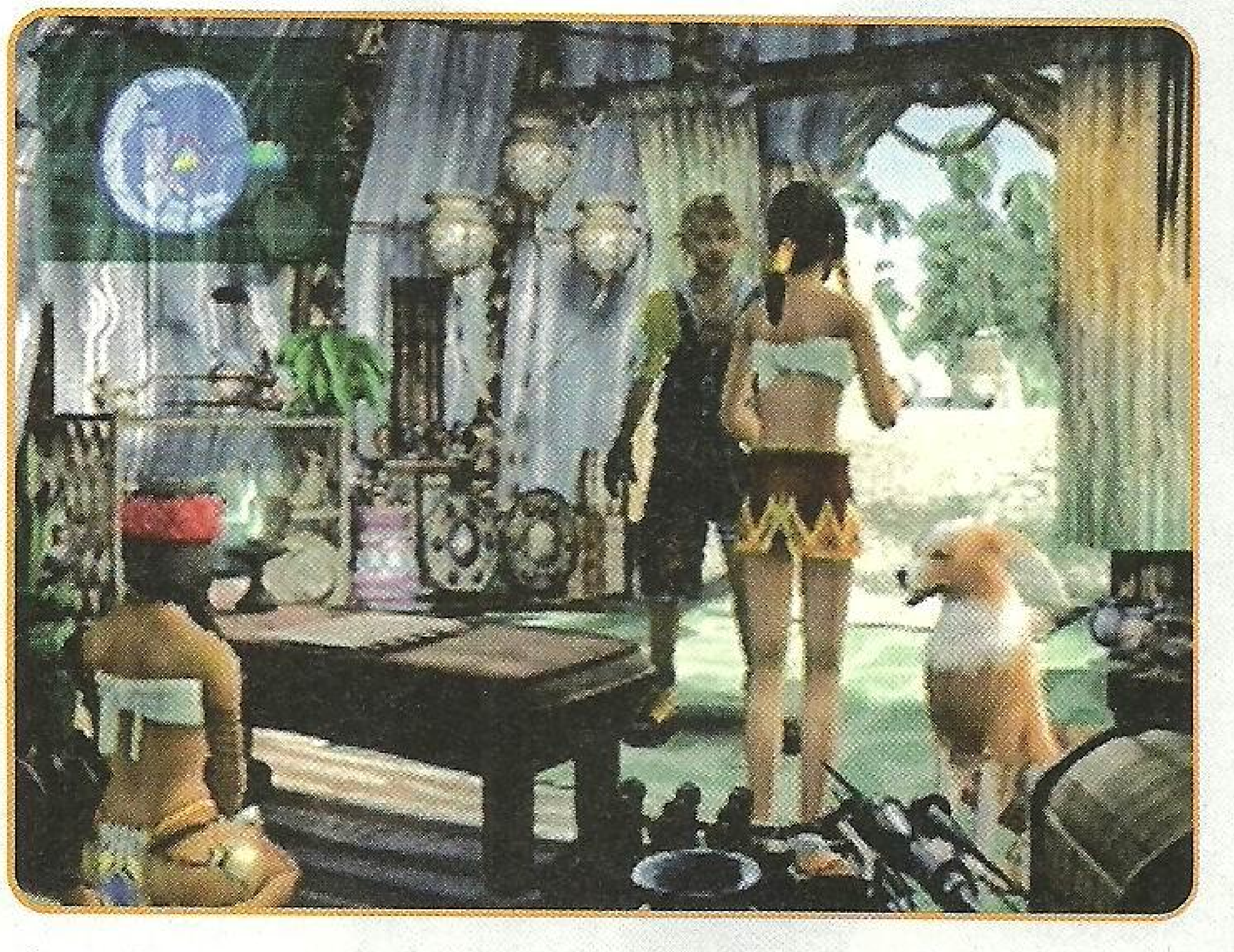
Niniejszy poradnik jest jednocześnie swoistym hołdem składanym przez nas najdoskonalszej części sagi gier wszechczasów, towarzyszących konsolom od samego początku. I choć zostały skalane goszcząc również na ekranach PeCetowych monitorów, to właśnie konsola posiada moc potrafiącą nadać tej grze duszę. Coś, co sprawi, że dzieło geniuszy z firmy Square stanie się Waszym drugim życiem, pozwoli zapomnieć o otaczającym świecie i choć na chwilę dać się porwać magii, jaką niesie ze sobą ta wspaniała opowieść. Niech się rozpocznie!

Intro

Skrzący się migoczącym światłem płomień ogniska ogarniał subtelną łuną otaczające go postacie... Siedmioro wpatrzonych weń wędrowców wydało się być częścią tego tajemniczego obrazu. Nieruchomi, zamyśleni, niczym kamienne posągi oczekujące na dotknięcie czarodziejską różdżką, które z powrotem tchnie w nie odrobinę życia. Spokój zmącił młody chłopak o jasnych włosach kierując swe kroki ku jednej ze swych towarzyszek. Delikatne, pełne obaw spojrzenie, było jedyną reakcją na wyciągniętą w jej kierunku dłoń, mającą dodać odrobinę pocieszenia i otuchy... Jeszcze kilka chwil widzimy jak otaczający krajobraz żyje własnym życiem, by już po chwili po raz pierwszy raz w historii serii FF usłyszeć głos jej bohatera. Lecz równie ważne okazują się być wypowiadane przez młodzieńca słowa zwiastujące długą i przejmującą opowieść:

„Listen to my story...
This may be our last chance."

Przygotujcie się więc na małą retrospekcję, a jego historia niech stanie się Waszą!



Zanarkand

Tłum fanów czeka już na Ciebie. Przyjemnie być sławnym sportowcem, nie? I jak na takiego przystało, swe pierwsze kroki skieruj w stronę ślicznych fanek – dwóch dziewczyn stojących po prawej. Zapytany o autograf, możesz wreszcie złożyć swój podpis, a tym samym wybrać imię dla głównego bohatera. Domyślnie oczywiście jest nim Tidus, i tym imieniem od tej pory będę się posługiwać – to samo w przypadku pozostałych postaci. Po krótkiej konwersacji z damami, odwróć się w stronę trzech małolatów i zadbaj o swój wizerunek, po czym spróbuj odejść.
W drodze na mecz masz okazję porozmawiać z mieszkańcami miasta i przekonać się, jak trudno być synem sławnego ojca. Dojdź do końca ulicy, by wpaść prosto w ręce oczekujących Cię wielbicieli; przedostań się przez nich i podziwiaj namiastkę kunsztu grafików Squaresoftu. Niesamowite opanowanie Aurona w obliczu rozgrywających się wydarzeń wręcz przyprawia o dreszcz. Pora więc, by usłyszeć wreszcie jego głos, który wywoła ciarki na plecach. Biegnij w dół ekranu, a następnie podąż jego śladem. Wśród panikującego tłumu znajdzie się ktoś, kto jeszcze bardziej zmąci Twój spokój. Nie to jednak teraz jest najważniejsze – poznaj swojego przeciwnika i zrób użytek z podarunku od Jechta, który da Ci Auron. Walka jest banalna; do tego posiadasz nieco przedmiotów, które okażą się pomocne w razie potrzeby. Walcząc postępuj według wskazówek Aurona – wybijaj oponentów blokujących przejście i biegnij dalej. Po chwili drogę zastąpi Ci pierwszy boss – Sinspawn Ammes – wysłuchaj krótkiej lekcji na temat Overdrive`ów wygłaszanej przez swojego nowego mentora i zrób z niej użytek. Przydatny okaże się również

Power Break Aurona. W krytycznych przypadkach użyj Potion (choć wątpię, by zaszła taka potrzeba). Teraz możesz już biec dalej. Zostaniesz otoczony przez mnóstwo przeciwników. Po kilku ciosach Auron wskaże Ci nowy cel. Atakuj go, aż doprowadzisz do eksplozji. Dalej akcja potoczy się sama.

???

Unosząc się, możesz „płynąć" w powietrzu. Klepiąc „O" schodzisz w dół. Zbliż się w ten sposób do postaci czekającej na Ciebie niżej, a miejsce akcji zmieni się po raz kolejny.

Ruiny

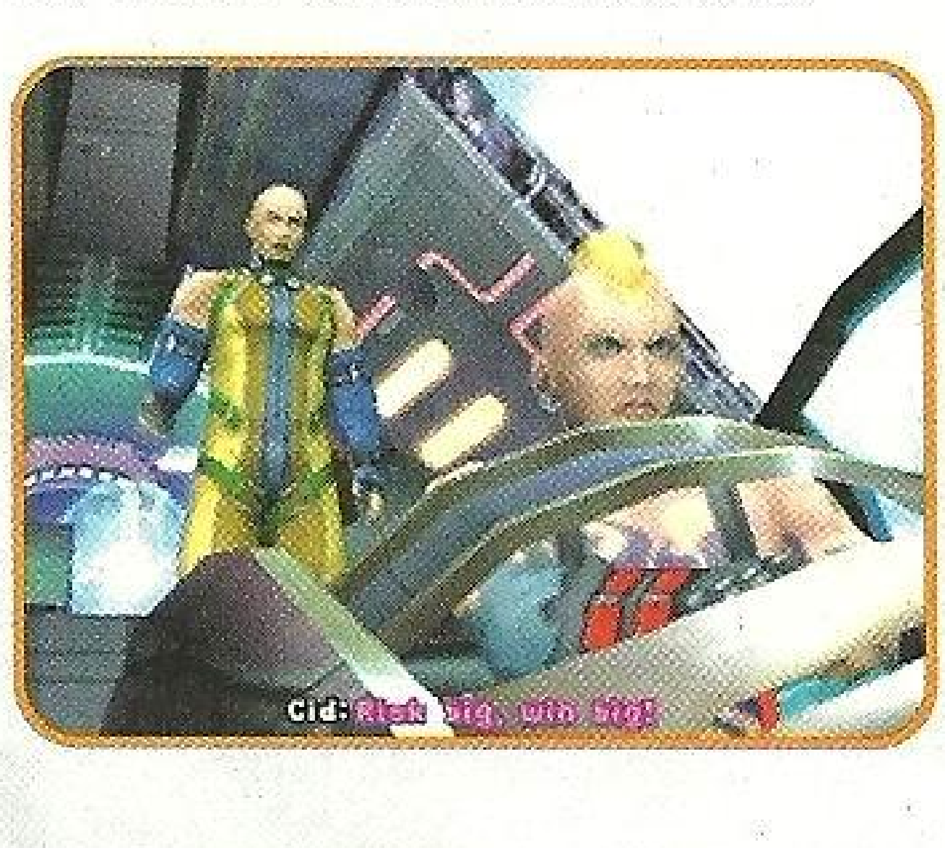
Lecący ptak właśnie wskazał Ci kierunek, w jakim masz podążać. Po drodze jednak, popłyń w prawo, a w połowie drogi wyjdź na część zniszczonej budowli, by zebrać 200 gil ze skrzyni i przeczytać pierwszy napis w języku Al Bhed. Po przetłumaczeniu brzmi on: „In the land where bolts of light, illuminate the blackest night, with Macalania behind, the fourth pillar you sight, look not on the left, but on the right". Podobnych napisów jest w grze pełno. Jeśli za pierwszym razem przechodząc grę skompletujesz słownik, masz szansę za drugim podejściem odkryć naprawdę niezwykłe sekrety. Następnie przepłyń na lewą stronę lokacji. Mniej więcej na tej samej wysokości odnajdziesz kolejne schodki, prowadzące do skrzyni zawierającej Potion x2, a przy okazji natknąć się na pierwszą Al Bhed Compilation Sphere, z której na obecnym etapie (jeśli grasz po raz pierwszy i na karcie pamięci nie masz zapisanych stanów gry z FFX) nie możesz skorzystać. Udaj się teraz na wprost, poprzez kamienną bramę. Dojdziesz do pierwszego Save Pointu, które w FFX noszą nazwę Traveller`s Save Spheres i są oznaczone na miniaturowych mapkach lokacji jako białe kwadraty. Możesz tu zachować stan gry, jak również odnowić (automatycznie) HP i MP członków drużyny, oraz ożywić bądź uleczyć Aeony. Skorzystaj jeśli chcesz i podąż dalej prosto, po drodze zabierając Hi-Potion ze skrzyni, do której prowadzi odgałęzienie po lewej. Wróć i idź dalej naprzód, by wziąć kąpiel. W wodzie popłyń kawałek gdziekolwiek; za moment urozmaicą Ci przygodę jej mieszkańcy. Kilku mniejszych to żaden kłopot, ale „gruba ryba" Geosgeano definitywnie zmieni kierunek Twojej wyprawy (bydlę ma ponad 30 000 HP, ale wystarczy zadać mu obrażenia powyżej 100 HP, by móc uciec).

W tej części ruin nie masz zbyt wielkiej swobody. W dodatku, by nie pozwolić Tidusowi umrzeć z zimna, musisz w głównej sali rozpalić ognisko. Będzie Ci potrzebne krzesiwo, które znajdziesz w pomieszczeniu obok Save Pointu (lewy, dolny róg sali), oraz suchy bukiet. Znajdziesz go w korytarzu na wprost. Zwiedź go dokładnie, by zebrać Ether oraz Hi-Potion. Grzejąc się przy ogniu Tidus poczuje głód. Szybko okaże się, że nie tylko on. Groźny Klikk to nieco większy problem niż dogasające w mgnieniu oka ognisko. Po krótkiej „wymianie argumentów" otrzymasz wsparcie w osobie dziewczyny ciskającej zabójcze granaty (gdy się kończą, użyj komendy Steal, żeby ukraść nowe). Niestety, jej znajomi nie okażą się zbyt pozytywnie nastawieni. Teraz nie możesz zrobić już zupełnie nic.

Statek i zatopiony wrak

To, czy ból głowy wyjdzie Tidusowi na dobre, czy też nie, zależeć będzie od przeżycia powierzonego zadania. Skorzystanie z Save Pointu wydaje się więc być dobrym pomysłem. Nieopodal znajdziesz pierwsze wskazówki dotyczące tajemniczej mowy nieznajomych – Al Bhed Primer vol. I [Y -> A]. Stojący po lewej osobnik ofiaruje Ci też Potion x3. Nowopoznana dziewczyna zrobi Ci mały wykład na temat korzystania ze Sphere Grid. Gdy skończy, zagadnij ją ponownie.

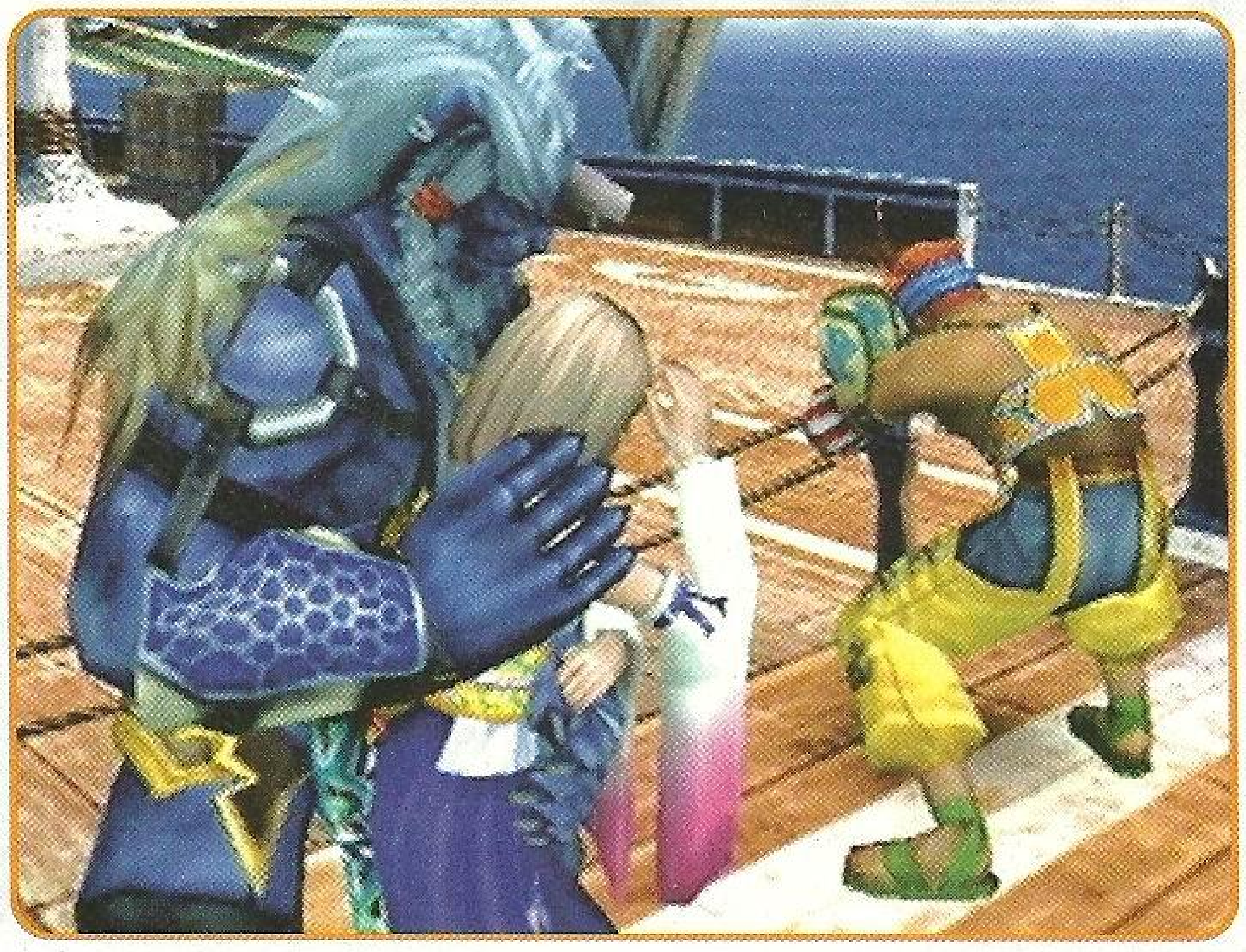
W wodzie kieruj się według mapy, płynąc w kierunku czerwonej strzałki (patrz na mapkę w rogu ekranu), klepiąc przez cały czas „O" by zanurkować głębiej.



Wewnątrz wraku zbliż się do monitora i wciśnij X. Płyń za dziewczyną i pomóż jej uruchomić generator mocy. Wstrząs mógł zbudzić jednego z mieszkańców głębin – Tros – używaj granatów, a gdy odpływa, spróbuj użyć jednej z Trigger Commands – Pincer Attack, by otoczyć oponenta. Uniemożliwi to potworowi wykonanie ataku Nautilius Charge. Po walce po prostu opuść to miejsce w ten sam sposób, w jaki tam trafiłeś. Po powrocie na statek Tidus wreszcie będzie mógł coś zjeść, poznasz także imię jego nowej towarzyszki – Rikku. Podczas rozmowy masz szansę zorientować się nieco w swojej niecodziennej sytuacji. W efekcie kolejnych nieprzewidzianych wypadków znajdziesz się na

Besaid Island

Zwiedzając plażę, znajdziesz Antidote x2 (po lewej), oraz Moon Crest na małej, oddzielonej plaży po prawej stronie. Najważniejsze jest jednak spotkanie z Wakką i resztą jego blitzballowej drużyny. Po rozmowie możesz zapisać stan gry (Save Point nieopodal) i podążyć do wioski idąc śladami nowego znajomego. Wcześniej czy później znajdziesz się w wodzie. Płyń najpierw w prawy dolny róg mapki, a następnie w górę, tak by okrążyć cypel. Po drodze napotkacie jeszcze dwóch bliżej nieznanych osobników, których następnie możesz znaleźć w budynku po lewej. W tym samym pomieszczeniu znajdziesz jedno z urządzeń służących jako przewodniki po grze. W głębi czeka również Save Point. Możesz teraz zwiedzić wioskę, ale jedynym istotnym punktem, gdzie musisz się skierować jest świątynia Yevon ulokowana w dość widocznym miejscu. Udaj się do niej i porozmawiaj z obecnymi tam ludźmi. Po wizycie wróć do domu Wakki (drugi budynek po prawej) i zdrzemnij się. Kiedy Tidus się przebudzi, ponownie skieruj swe kroki do sanktuarium. Za drzwiami na górze czeka Cię kilka sekretnych przejść, które będziesz musiał otworzyć. Najpierw dotknij symbolu na wprost , potem tego po prawej. Na dole, weź Glyph Sphere i za jej pomocą otwórz drzwi jeszcze niżej. Z otwartych już drzwi, wyjmij ją. W korytarzu na pierwszym zakręcie, znajduje się na lewej ścianie miejsce na kulę. Włóż tam Glyph Sphere, ale znalezisko zostaw na miejscu. Za kolejnym dotknij białych symboli na ścianie, a otworzy się przejście. W pomieszczeniu jest Besaid Sphere. Wyjmij ją i umieść w posągu naprzeciwko (na korytarzu). Teraz wróć po Destruction Spere (którą zostawiłeś) i zanieś ją tam, gdzie była Besaid Sphere (naprzeciw posągu). Po lewej od tego pomieszczenia otworzy się kolejne przejście. W skrzyni znajdziesz Rod of Wisdom – broń dla przyszłej summonerki. Teraz możesz już przesunąć posąg w wyznaczony punkt. Jeśli zrobisz coś nie tak, zawsze możesz przywrócić jego początkowe położenie poprzez stanięcie na migoczącym miejscu w końcu sali. Już po chwili przyjdzie Ci poznać swieżo upieczonego summonera. Idąc za przykładem innych, opuść świątynię i podziwiaj jego nowo nabyte umiejętności. Potem dokończ motywować drużynę Wakki i udaj się w lewo, by porozmawiać po raz pierwszy z Yuną. Następnie możesz już udać się na spoczynek. Śniąc, podejdź tylko do Yuny i obejrzyj krótką scenkę, a po niej kolejną, tym razem już na jawie. Przebudziwszy się, skorzystaj z Save Pointu. Wyjdź na zewnątrz, gdzie czeka Cię miła niespodzianka. Gdy rozmowy dobiegną końca, znajdziesz się na drodze wraz z resztą ekipy (reprezentowanej tu przez postać Tidusa). Zacznij oddalać się od wioski. Droga jest jedna, wiec ciężko będzie Ci się zgubić. Już po chwili będziesz mieć pierwszą okazję do wypróbowania pożytecznego prezentu; następnie Wakka da popis swoich umiejętności. Idź dalej. Teraz Lulu udzieli Ci krótkiej lekcji na temat Elementów i Czarnej Magii, co poprze stosownym przykładem (użyj czaru Thunder – stwory bazujące na żywiole wody odczuwają go aż nazbyt dotkliwie). Po zakończeniu tego krótkiego samouczka udaj się dalej. Na przymusowym postoju możesz zrobić Save`a, poznać kolejną krótką historię, oraz pomodlić się o szczęśliwą podróż. Skieruj się do portu podążając za czerwonym trójkącikiem wskazującym drogę na mapce. Napotkany po drodze Kimahri Ronso jest słabym przeciwnikiem. Przynajmniej w tej „zapoznawczej" potyczce. Otrzymany Metal Ring przyda się Yunie. Przemierzanie lokacji z wodospadem



Sphere Grid

Można śmiało stwierdzić, iż Final Fantasy X jest najbardziej „elastyczną" grą RPG, jeśli chodzi o rozwój postaci. Stało się to za sprawą wynalazku noszącego nazwę Sphere Grid. Jest to plansza, na której rozmieszczone są okrągłe pola połączone w nieregularny sposób wieloma drogami. Niektóre z pól są puste, inne zawierają cechy i umiejętności, których nasze postacie mogą nauczyć się podczas gry. W tym przypadku nie obędzie się jednak bez pomocy gracza. To właśnie on decyduje w jakiej kolejności (i czy w ogóle!) będzie uaktywniał kolejne pola. Sęk tkwi w tym, że nie mamy możliwości dowolnego hasania po planszy i wybierania sobie co lepszych pól do aktywowania. Nasza droga może okazać się długą i żmudną, aczkolwiek bardzo wciągającą rozrywką. Zależy to przede wszystkim od kilku czynników.

Sphere Grid jest tą samą planszą dla wszystkich postaci, każda jednak zaczyna w innym jej miejscu, co sugeruje profesję dla danej postaci – duża ilość dodatkowych punktów magii i łatwy dostęp do czarów czyni Lulu potencjalną czarodziejką. To tak w ramach przykładu.

Ilość pól o jaką możesz poruszyć kursor po planszy determinuje Sphere Level (S. Lvl) danej postaci. Ulega on wzrostowi w wyniku zdobywania punktów AP (Ability Points), otrzymywanych za udział w walkach.

Jeśli podczas odkrywania kolejnych pól zdecydujemy się zawrócić, kroki po przebytej już ścieżce (jest podświetlona) kosztują nas tylko 1 S. Lvl. Mimo to, warto lepiej planować kolejne ruchy, niż tracić je nadaremno.

Każde z pól musi zostać uaktywnione przy użyciu specjalnych kul. Podstawowe to Power, Mana, Speed oraz Ability Spheres. Do tego dochodzą Fortune Sphere, Attribute Sphere, Special Sphere, Skill Sphere, White Magic Sphere, Black Magic Sphere, Master Sphere, HP Sphere, MP Sphere, Strength Sphere, Defense Sphere, Magic Sphere, Magic Defense Sphere, Agility Sphere, Evasion Sphere, Accuracy Sphere, Luck Sphere, Clear Sphere, Return Sphere, Friend Sphere, Teleport Sphere oraz Warp Sphere czyli różnego rodzaju dodatkowe kule umożliwiające na przykład uaktywnienie przez daną postać dowolnego pola aktywnego już przez innego członka drużyny. Możliwości jest mnóstwo.

Oto jakie właściwości ma każda z możliwych do zdobycia kul:

- **Fortune Sphere:** aktywuje pole Luck;
- **Attribute Sphere:** aktywuje dowolne pole Attribute (odpowiedzialne za statystyki) aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **Special Sphere:** aktywuje dowolne pole Special aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **Skill Sphere:** aktywuje dowolne pole Skill aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **White Magic Sphere:** aktywuje dowolne pole White Magic aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **Black Magic Sphere:** aktywuje dowolne pole Black Magic aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **Master Sphere:** aktywuje dowolne pole aktywowane uprzednio przez inną postać;
- **HP Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające HP +300;
- **MP Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające MP +40;
- **Strength Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Strength +4;
- **Defense Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Defense +4;
- **Magic Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Magic +4;
- **Magic Defense Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Magic Defense +4;
- **Agility Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Agility +4;
- **Evasion Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Evade +4;
- **Accuracy Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Aim +4;
- **Luck Sphere:** zmienia puste pole w nieaktywowane zawierające Luck +4;
- **Clear Sphere:** dezaktywuje dowolne pole odpowiedzialne za statystyki (w tym przypadku uważaj co robisz, gdyż takie działanie spowoduje cofnięcie się wszystkich atrybutów, które daje postaciom to pole);
- **Return Sphere:** pozwala jednej postaci powrócić na dowolne pole, które wcześniej było przez nią aktywowane;
- **Friend Sphere:** pozwala przenieść swoją aktualną pozycję na planszy w miejsce, gdzie aktualnie znajduje się inna postać;
- **Teleport Sphere:** pozwala przenieść swoją aktualną pozycję na dowolne pole aktywowane uprzednio przez którąkolwiek z postaci;
- **Warp Sphere:** ta jest najlepsza – pozwala przenieść swoją aktualną pozycję na dowolne pole na planszy, bez względu na to, czy było wcześniej aktywowane, czy też nie.

Nie cała plansza jest oddana od razu do naszej dyspozycji. Dostęp do niektórych pól blokują inne, specjalne pola, które należy otworzyć za pomocą Key Spheres. Te ostatnie dzielą się na cztery rodzaje – poziomy. Lv. 1 Key Sphere, Lv. 2 Key Sphere, itd. Przy czym, im wyższy poziom kuli potrzebnej do otwarcia „zamka", tym ciekawsze umiejętności i dodatki kryją pola do których się dzięki niej dostaniemy. To chyba logiczne? Key Spheres możemy najczęściej po prostu znaleźć. Nie ma znaczenia, która postać otworzy przejście – droga ta będzie od tej pory dostępna dla wszystkich.

Pola, które mogą zostać uaktywnione bez przemieszczania kursora, to jego aktualna pozycja (pole, gdzie się obecnie znajdujesz) oraz sąsiadujące z nim pola (oddalone o jeden „krok").

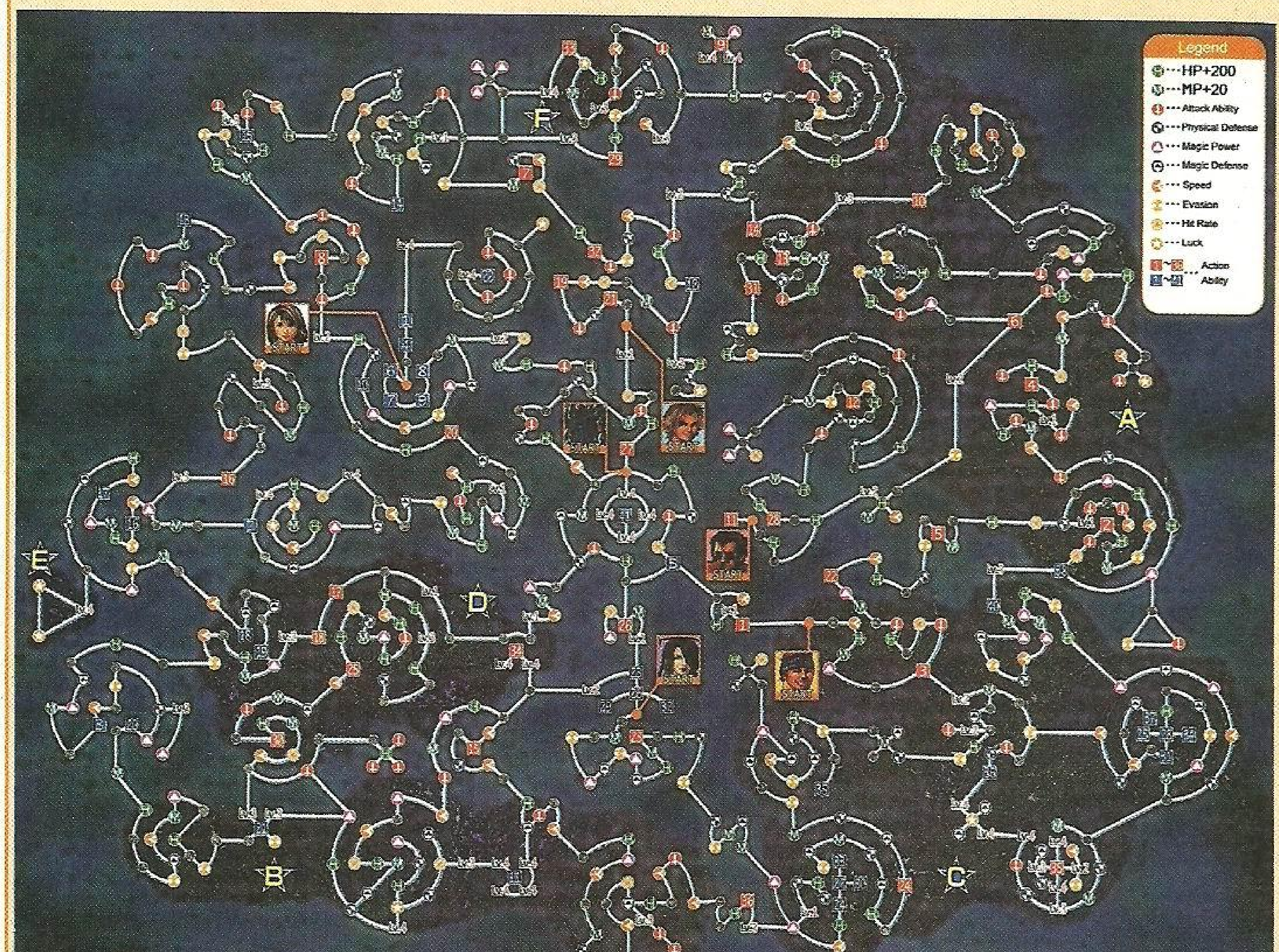
W celu ułatwienia orientacji na planszy, wprowadzono następujący zabieg – zarówno pola aktywowane przez którąś z postaci, jak i drogi którymi przeszła, lśnią danym kolorem, niezależnie od tego, jaką postacią aktualnie poruszamy się po Sphere Grid. Oto wykaz kolorów przyporządkowanych poszczególnym bohaterom:

Auron:	czerwony
Kimahri:	granatowy
Lulu:	fioletowy
Rikku:	zielony
Tidus:	błękitny
Wakka:	żółty
Yuna:	biały

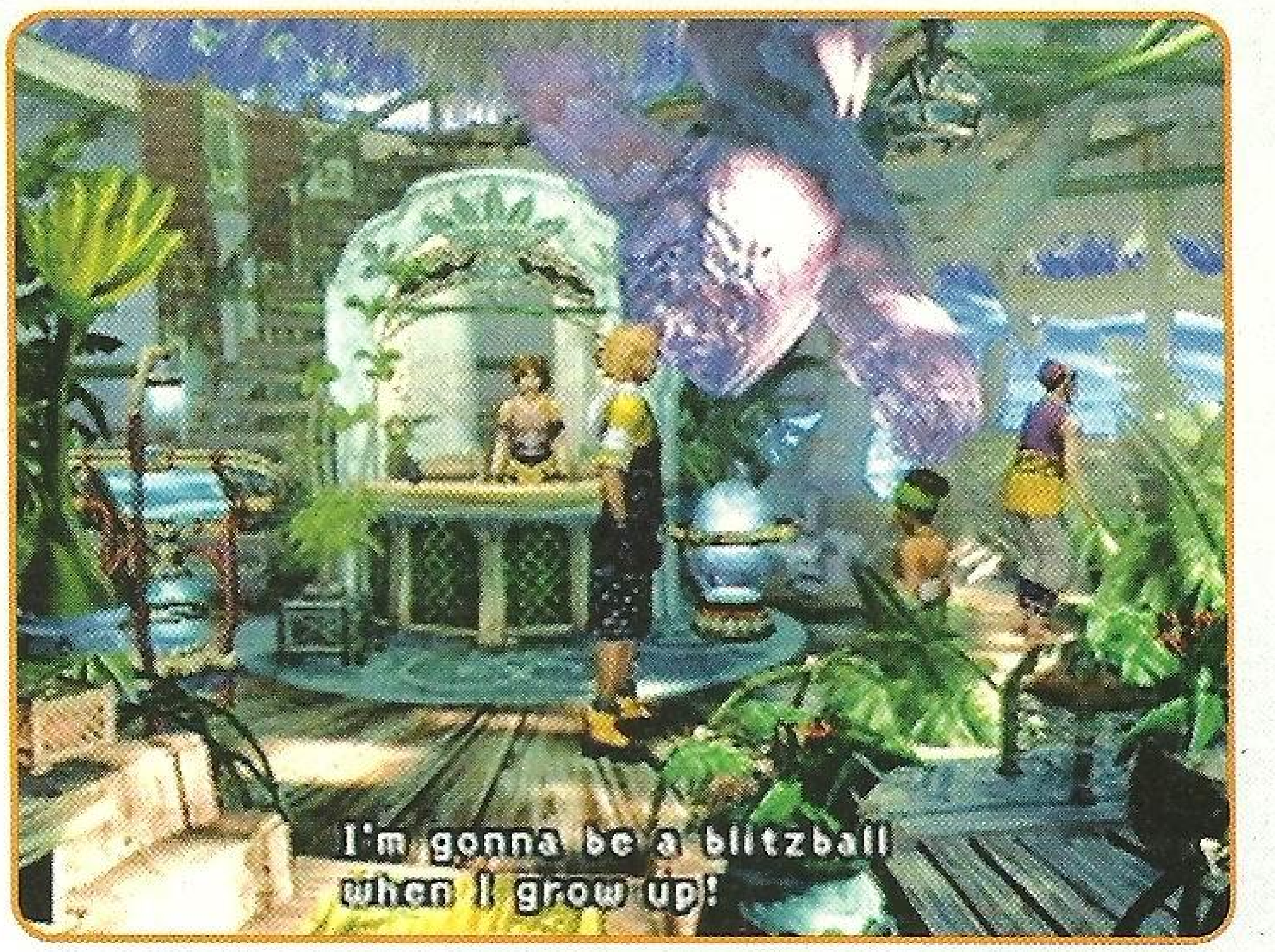
Obok widzicie schemat Normal Sphere Grid. Każda liczba odpowiada jednej umiejętności. Oto i one:

ACTION	ABILITY
1.Dark Attack	1.Cure
2.Dark Buster	2.Cura
3.Silence Attack	3.Curaga
4.Silence Buster	4.Esuna
5.Sleep Attack	5.Reveal
6.Sleep Buster	6.NulBlaze
7.Delay Attack	7.NulShock
8.Delay Buster	8.NulTide
9.Zombie Attack	9.NulFrost
10.Triple Foul	10.Life
11.Power Break	11.Full-Life
12.Magic Break	12.Haste
13.Armor Break	13.Hastega
14.Mental Break	14.Slow
15.Mug	15.Slowga
16.Quick Trick	16.Shell
17.Steal	17.Protect
18.Use	18.Reflect
19.Flee	19.Dispel
20.Pray	20.Regen
21.Cheer	21.Holy
22.Aim	22.Auto-Life
23.Focus	23.Fire
24.Reflex	24.Fira
25.Luck	25.Firaga
26.Jinx	26.Thunder
27.Lancet	27.Thundara
28.Extract Power	28.Thundaga
29.Sentinel	29.Water
30.Spare Change	30.Watera
31.Threaten	31.Waterga
32.Provoke	32.Blizzard
33.Entrust	33.Blizzara
34.Copycat	34.Blizzaga
35.Doublecast	35.Bio
36.Bribe	36.Gravity
	37.Death
	38.Drain
	39.Osmose
	40.Flare
	41.Ultima

Na koniec dodam, że poprzez wciśnięcie przycisku „Trójkąt" można szybko przejrzeć aktualne statystyki wybranej postaci, co jest bardzo pomocne w planowaniu jej dalszego rozwoju. Przyciski L1 i R1 pozwalają przełączać się między postaciami. Może to być wielce pomocne, gdy chcemy porównać statystyki, bądź dokonać szybkiego upgrade`u umiejętności kilku bohaterów. Przyciskiem Select możemy za to przybliżać i oddalać planszę, w celu lepszego zorientowania się w sytuacji.



Yuna: Together, we will rebuild Spira.



zaowocuje szybko spotkaniem z latającą bestią i kolejną walką mającą charakter treningowo-edukacyjny. Tym razem wypróbuj Valefora – Aeona Yuny i naucz się zmieniać postacie podczas walki. Po walce powinieneś też otrzymać wreszcie zbroję dla Wakki. Po drodze będziesz miał jeszcze okazję sprawdzić się w boju, a także dostać kilka ciekawych przedmiotów. W najbliższej lokacji po prostu idź według mapki a trafisz na plażę. Obok masz do dyspozycji Save Point. Jeśli wcześniej zapomniałeś opróżnić skrzynie w tej lokacji (m. in. w zatoczce), możesz to zrobić teraz. Idź na molo. Od stojących przy trapie ludzi odbierz podarunki rozmawiając z nimi kilkukrotnie, po czym wejdź na pokład.

Statek do Kilika Port

Podczas kilku humorystycznych scen przekonasz się, że przy produkcji gry brali udział głównie faceci. Zagadnij Wakkę by poznać cel podróży. Lulu nie będzie skora do rozmowy, ale zawsze możesz spróbować – na pewno pójdzie lepiej niż z Kimahrim. Podejdź i posłuchaj stojących na dziobie ludzi by dowiedzieć się więcej na temat Yuny, po czym zweryfikuj zasłyszane informacje pytając o nie Wakkę. Teraz masz chwilę, by zwiedzić statek. Pod pokładem spotkasz gościa z zielonym plecakiem, o którym mówiła dziewczyna na górze; to O`aka. Możesz pożyczyć mu określoną sumę pieniędzy, za które kupi on rzadkie przedmioty (głównie broń) do swojego sklepu. Na tym etapie nie należy jednak przesadzać z rozrzutnością. Spotkasz go jeszcze niejeden raz. Jest tam również Save Point, a w pomieszczeniu obok możesz przeszukać skrzynię i przekopać walizkę. Dosłownie. Obok schodów prowadzących na pokład mieści się maszynownia, a w niej, prócz uroczych, pierzastych zwierzaków, kolejna litera języka Al Bhed – po prawej stronie, naprzeciw ptaka z lewej. Wracaj na górę. Yuna już czeka, by z Tobą porozmawiać. Zaskakującą konwersację przerwie jednak niespodziewany gość. Nie zwracaj uwagi na „mięso armatnie" wypluwane przez bossa. Wal prosto w niego – w wielką, wystającą z wody „płetwę". Najlepiej najpierw wezwać Valefora, a później posiłkować się magią Lulu. Kolejny pojedynek czeka pod wodą. Sinspawn Echuilles nie jest wymagającym przeciwnikiem, za to pozostawia użyteczne przedmioty. Nie jest to jednak dobry moment, by się nimi cieszyć. Spójrz, co się dzieje na ekranie!

Kilika Island

Obejrzawszy kilka scen, możesz skorzystać z Save Pointu. Następnie udaj się jedyną dostępną drogą – prosto i w lewo. Przedtem jednak upewnij się, że siedzisz wygodnie, gdy będziesz kończył rozmawiać z Lu ;). Przebudzony w hoteliku masz do dyspozycji Save Point. Wakka czeka na Ciebie na zewnątrz – idź do końca w prawo. Zanim się z nim spotkasz, przeszukaj sklep, a znajdziesz kolejny, IV już element potrzebny do tłumaczenia [T => D]. Po rozmowie wróć i biegnij w lewo, a potem na wprost. Kolejny Save Point aż się prosi, by zapisać stan gry. Krótka, acz interesująca scena i już mamy kontrolę nad drużyną. Możesz od razu udać się prosto, ale nie zaszkodzi, jeśli zbadasz także boczne drogi – w tych odnogach kryje się sporo niespodzianek! Przytrafi się również walka, podczas której nauczysz się pozyskiwania Blue Magic dla Kimahri`ego. OK. Lord Ochu czeka już na Ciebie. Przed pojedynkiem otrzymasz Antidote – może być pomocne w razie otrucia przez potwora. Nie jest to obowiązkowa walka, aczkolwiek warto spróbować, gdyż nie należy do specjalnie trudnych. Po wygranej dostaniesz Serum Shield. Wróć do Crusaders i odbierz Elixir. Za skrzyżowaniem dróg skręć w prawo (możesz też sprawdzić inne – kryją niespodzianki) i dalej, aż do kamiennych schodów. Tam też znajdziesz Save Point. Na górze kolejne pozostałości Sin dadzą o sobie znać. Przywołaj Valefora i staraj się zniszczyć korpus, a gdy monstrum zrzuci już skorupę, możesz używać zarówno magii, jak i mocniejszych ataków fizycznych. Po walce idź wyżej; gdy minie scenka, podejdź na wprost, by poznać konkurencyjną drużynę. Kiedy odejdą, możesz skierować się dalej, w głąb świątyni. Jest tu Save Point. Pomódl się razem z Wakką. Wysłuchaj dialogu summonerek i refleksji Tidusa, po czym wejdź po głównych schodach. Dalej akcja potoczy się sama. Na dole podejdź do wrót i wejdź przez nie.

Wyjmij Kilika Sphere (tam gdzie płonie ogień) i włóż ją po prawej od wejścia na wprost, po czym wyjmij ją z powrotem. W następnej komnacie włóż ją w otwór na wprost, a pojawią się symbole; dotknij ich – otworzy się przejście. Wyjmij Kilika Sphere ze ściany po prawej, wróć z nią do poprzedniej komnaty wsadź w jeden z otworów na bocznych ścianach. Podobnie zrób z drugą Kilika Sphere. Weź Glyph Sphere i włóż tam, gdzie była druga Kilika Sphere – otworzy się droga do Destruction Sphere, a ogień zgaśnie otwierając przejście. Stojący na środku piedestał umieść na migoczącym punkcie po lewej, a następnie włóż weń Kilika Sphere. Zejdź na dół, wyjmij Kilika Sphere, zanieś ją dalej, otwórz nią wrota (włóż i wyjmij), a tam gdzie zjechał posąg (przed chwilą zabrałeś stąd Kilika Sphere) włóż Destruction Sphere by odnaleźć Red Armlet. Teraz masz wolną drogę, więc idź dalej.

Rozmawiaj z Lulu i Wakką, aż Yuna skończy modlitwy i wróci z nowym towarzyszem. Idź tam, skąd przyszedłeś – opuść świątynię, następnie las. Przy pierwszym pomoście po wyjściu z lasu, po lewej stronie siedzi płacząca dziewczynka. Podejdź i wciśnij X, a Tidus uratuje ją przed wpadnięciem do wody. W sklepie Tidus otrzyma podarunek od jej starszej siostry (znajdziesz go w skrzyni). Jeżeli załatwiłeś już wszystko w Kilika, możesz udać się do portu i zdecydować by odpłynąć do Luca.

Rejs do Luca

Przeszukaj pomieszczenie. Na korytarzu jest Save Point. Wejdź na pokład i podejdź do rywali otaczających Yunę. Obejrzyj scenkę, a następnie porozmawiaj z nią jeszcze trochę. Wejdź na wyższy poziom, gdzie Wakka rozmawia z Lulu na temat Tidusa. Wysłuchaj. Gdy Tidus zejdzie, wróć. Powtarzaj ten krok, aż naszym kompanom skończą się tematy. Teraz udaj się pod pokład, do sterowni. Na środku leży piąta już litera z alfabetu Al Bhed [A => E]; dzięki niej Tidus otrzyma rangę Al Bhed Pakehhan. Teraz KONIECZNIE skorzystaj z Save Pointu pod pokładem. Na pokładzie leży samotnie piłka. Już czas się nią zająć. Podejdź i spróbuj udowodnić samemu sobie, że Jecht Shot nie jest czymś niewykonalnym. Na początku możesz przećwiczyć sposób, w jaki nauczysz się go, następnie wciskaj X i odpowiedni kierunek jednocześnie (polecam korzystanie z gałki analogowej – jest znacznie wygodniej), zależnie od tego, w której części ekranu będą się pojawiały dołujące słowa ojca. Po wszystkim podejdź do Yuny. Po rozmowie możesz zrobić save. Lepiej skorzystać, chociażby z uwagi na następujące po nim interesujące wydarzenia.

Luca

Gdy dobiegną końca, masz przed sobą kolejny Save Point. Podąż w kierunku wyznaczanym przez strzałki na mapie, by poznać interesującego jegomościa o intrygującej fryzurze. I znów możesz zapisać stan gry, tuż przed pierwszym meczem. Właśnie w tym momencie wypadałoby się nauczyć, jak grać, żeby wygrać. Pierwszy mecz rozegrasz z Al Bhed Psyches. Jednak jeszcze przed jego rozpoczęciem, pojawi się Yuna z wiadomością, jakoby Auron znajdował się gdzieś nieopodal, w Luca. Gdy przejmiesz kontrolę nad Tidusem, wejdź w drzwi po lewej. Masz tu Save Point, a w razie czego możesz jeszcze raz przeczytać zasady gry. Gdy skończysz, wyjdź i idź w dół ekranu. W dużej sali jest kolejny Save Point. Wyjście u góry, po lewej prowadzi do szatni rywali, ale aktualnie możesz zabrać tylko ze skrzyni Hi-Potion x2. Wyjdź i skieruj się w dół, za Yuną, a potem za czerwoną strzałką. Po prawej stronie od kawiarni, na górze, znajdziesz w skrzyni 1000 gil oraz będziesz mógł porozmawiać z Luzzu i Gattą (Crusaders). Teraz idź do kawiarni. Aurona niestety ani śladu, za to zagadka nieoczekiwanego zniknięcia Yuny wyjaśni się wyjątkowo szybko. Biegnij do Doku nr 4. Trafisz bez problemu, kierując się czerwonymi strzałkami na mapce. Po drodze spotkasz gościa z zielonym plecakiem. To O`aka, któremu pożyczyłeś pieniądze. Tym razem już zaoferuje Ci kupno broni i przedmiotów. W tej samej lokacji odbij na chwilę w lewo i zabierz ze skrzyni Tidal Spear – broń dla Kimahri`ego. Dalej czeka Cię seria walk. Czar, jakiego bez wątpienia powinieneś użyć, to Thunder. Po ostatniej walce z robotami skompletujesz dla całej ekipy oręż oparty na elemencie Lighting, co okaże się bardzo przydatne. Obok masz Save Point. Użyj go i idź w lewo. Uderz parę razy piorunem (Thunder) w stojący obok dźwig, a następnie, za pomocą Trigger Command, uruchom ją. Maszynę dobij piorunami. Szybko okaże się, że Yuna wcale nie jest taka nieporadna, jak może to sugerować jej niewinny wygląd. Po krótkiej konwersacji i obejrzeniu triumfu Wakki udaj się do szatni. Gdy znajdziesz się na korytarzu, wróć, zrób save i podejdź do Wakki. Mecz o pierwsze miejsce zaczyna się już za chwilę. A wśród widzów jest... Mecz jest wyjątkowo trudny, głównie z powodu dużej dysproporcji sił, ale Wasza drużyna i tak zaszła daleko – to na pocieszenie, gdybyś poniósł porażkę. Po skończonej grze stadion przeżyje istny szturm wrogo nastawionych istot; znajdzie się jednak osoba chętna do pomocy przy ich eksterminacji. Auron. Również Maester Seymour zaprezentuje przy tej okazji swą niewątpliwą potęgę. Save. I radziłbym go zrobić, bo kolejne wydarzenia okażą się nader interesujące. Kieruj się według mapki. Po drodze zajrzyj do szatni po lewej i zabierz kolejną (VI) część słownika [V => F], a następną [K => G], kiedy zamiast iść w prawo, za Auronem, pójdziesz w górę ekranu w lokacji z pomnikiem na środku. Dotrzesz tamtędy do Sphere Theatre (wielki budynek, widoczny z daleka), gdzie możesz za opłatą obejrzeć zapis swoich wspomnień w postaci obrazów i dźwięków. Stan Twoich funduszy raczej nie pozwala na zbyt wiele, więc możesz kontynuować drogę. Obejrzyj scenkę i podejdź do Yuny – nauczyła się nowej magicznej sztuczki!

Mi`ihen Road

W kolejnej lokacji czeka na Ciebie Save Point oraz wyjaśnienia dotyczące gry w blitzball. Dalej, człowiek przy posągu po lewej ma Ci do opowiedzenia ciekawą historię. Również po lewej odnajdziesz Ice Brand. Dalej, po prawej stronie spotkasz summonerkę, która zaproponuje pojedynek Aeonów. Zgódź się – to pouczająca lekcja. Udaj się naprzód. Po drodze zbieraj co się da, również od napotkanych osób. Jedna z nich da Ci Lv. 1 Sphere Key (do użycia na Sphere Grid). Podróż urozmaicą także liczne walki i paru znajomych. W końcu dotrzesz do miejsca, gdzie drużyna będzie mogła odpocząć. Jest tu również Save Point, Al Bhed Compilation Sphere (użyj jej) i maszyna z uaktualnionym przewodnikiem po grze. Pojawiły się w niej nowe opcje, o których warto wiedzieć. Jeśli chcesz, możesz zrobić też zakupy. Wyjdź, by podziwiać zachód

Aeony

Dodatkowe Aeony

Aby móc w pełni wykorzystać wszystkie podane wyżej tabele, wypada posiadać również trzy dodatkowe aeony. W jaki sposób tego dokonać? O tym poniżej.

Anima

Udaj się do Baaj Temple. Koordynaty dla statku powietrznego podałem w stosownym dziale.

BAAJ TEMPLE

Zapisz stan gry i udaj się na północ. Gdy odzyskasz kontrolę, po krótkiej scenie skieruj się do wejścia. Pewnie przypominasz sobie „grubą rybę" z początku gry? Tym razem musisz ją ubić.

Geosgeano ma ponad 32 000 HP. Upewnij się, że masz wyekwipowaną zbroję z właściwością Stone Ward, gdyż jego Stone Punch może szybko i skutecznie zamienić postacie w kamień. Obowiązkowo rzuć na drużynę Hastega po czym atakuj wszystkim co masz. Gdy jedna z postaci zostanie połknięta, użyj Trigger Command: Struggle, co powinno zadać mu podwójne obrażenia. Ważne – zanim zadasz ostateczny cios, upewnij się, iż żaden z bohaterów nie znajduje się wewnątrz potwora. W takim wypadku koniec walki może być tragiczny dla obu stron!

Teraz zanurkuj i płyń na południe. Nieopodal znajdziesz skrzynię z bronią dla Lulu – Onion Knight. Potrzebujesz Celestial Mirror, by ją otworzyć. Wejdź do świątyni. Wewnątrz jest 6 posążków. Aktywuj każdy z nich. Jeśli do tej pory udało Ci się zebrać wszystkie skarby, do których prowadziły Destruction Spheres w świątyniach (włącznie z tym w Zanarkand), drzwi się otworzą, a Anima zaoferuje swoje usługi.

Yojimbo

Drogę do Cavern of the Stolen Fayth podałem w opisie. Gdy będziesz na miejscu, bardzo łatwo odnajdziesz summonerkę – Lady Ginnem – wraz z jej aeonem.

33 000 HP to nie tak wiele. Atakuj wszystkimi dostępnymi środkami. Gdy wskaźnik Overdrive przeciwnika jest już prawie pełny, użyj jako tarczy któregoś ze swoich Aeonów, gdyż po wykonaniu przez niego Zanmato możesz mieć kłopoty.

Gdy go pokonasz, stań na teleporcie i wybierz drogę na wprost (możesz też zbadać drogi w bok, by zdobyć cenne przedmioty). Po kilku scenach będziesz mógł zapłacić mu ile uznasz za stosowne (jeśli nie masz 250 000 gil, może być kiepsko), po czym przyłączy się do Ciebie.

Magus Sisters

Aby posiąść tego aeona będziesz potrzebował dwóch przedmiotów: Flower Scepter i Blossom Crown. Pierwszy z nich otrzymasz w Remiem Temple, gdy pokonasz Bahamuta Belgemine. Drugi da Ci trener potworów w Calm Lands, gdy schwytasz wszystkie monstra w lokacjach Mt. Gagazet oraz Gagazet Mountain Cave. Oprócz tego wcześniej musisz zdobyć dwa pozostałe dodatkowe aeony – Anima i Yojimbo. Kiedy będziesz już miał oba przedmioty, wróć do Remiem Temple i sprawdź zablokowane do tej pory drzwi na wprost, po czym użyj tam zdobyczy.

Poniżej znajdziesz najważniejsze informacje na temat aeonów.

Valefor

SPECIAL ATTACK: Sonic Wings
EFEKT: Opóźnia turę przeciwnika
OVERDRIVE: Energy Ray, Energy Blast
ELEMENT: None
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Gdy Yuna posiada broń Nirvana

Ifrit

SPECIAL ATTACK: Meteorstrike
EFEKT: Zadaje obrażenia nawet przez Protect
OVERDRIVE: Hellfire
ELEMENT: Fire
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Gdy Wakka posiada broń World Champion

Ixion

SPECIAL ATTACK: Aerospark
EFEKT: Zdejmuje pozytywne statusy
OVERDRIVE: Thor's Hammer
ELEMENT: Lightning
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Gdy Kimahri posiada broń Spirit Lance

Shiva

SPECIAL ATTACK: Heavenly Strike
EFEKT: Nadaje efekt Threaten
OVERDRIVE: Diamond Dust
ELEMENT: Ice
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Gdy Lulu posiada broń Onion Knight

Bahamut

SPECIAL ATTACK: Impulse
EFEKT: ?
OVERDRIVE: Mega Flare
ELEMENT: Żaden
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Automatycznie

Yojimbo

SPECIAL ATTACK: Daigoro, Kozuka, Wakizashi, Zanmoto
EFEKT: ? różne
OVERDRIVE: ? różne
ELEMENT: Żaden
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Gdy Auron posiada broń Masamune

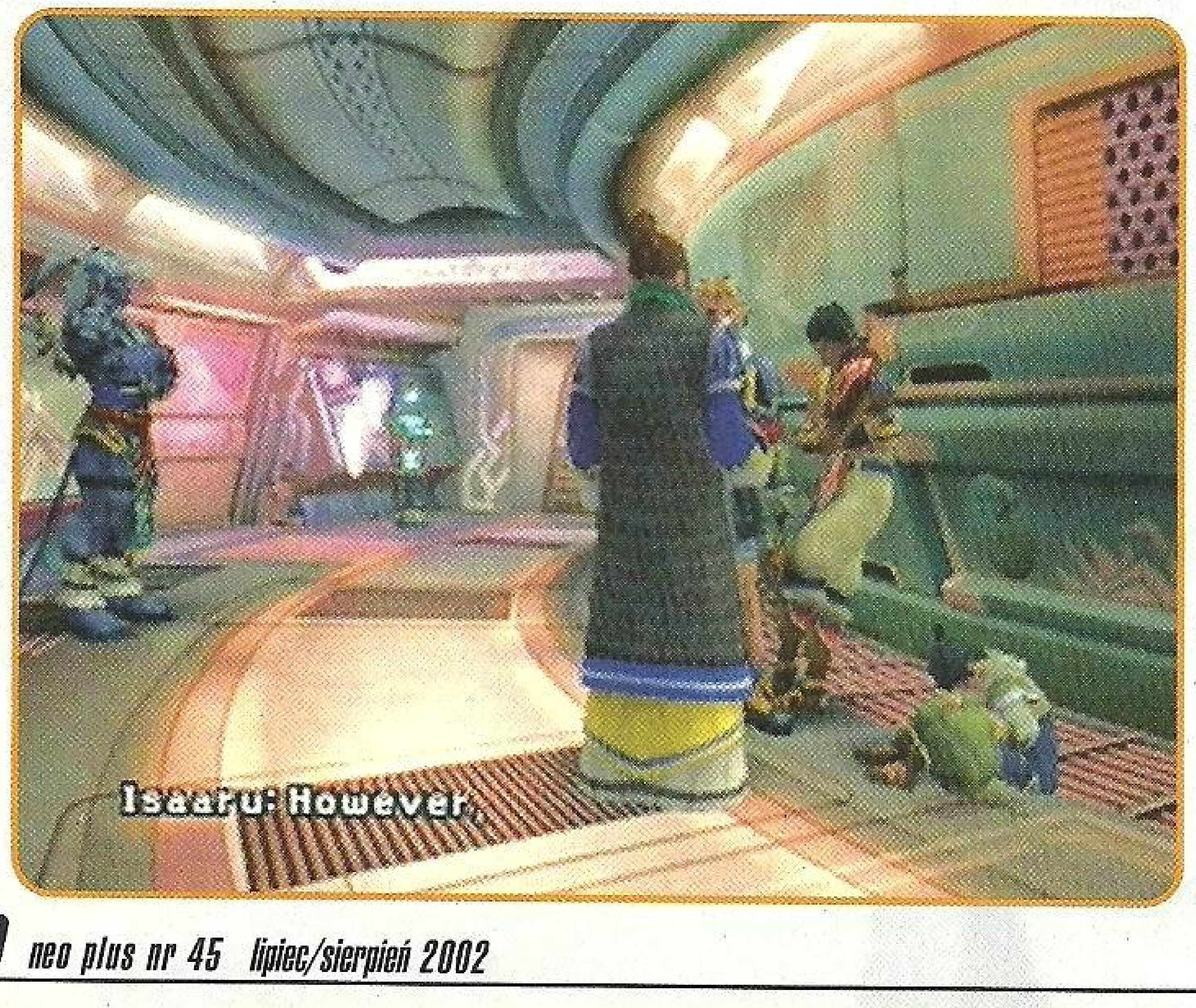
Anima

SPECIAL ATTACK: Pain
EFEKT: Nadaje status Death
OVERDRIVE: Oblivion
ELEMENT: Żaden
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Automatycznie

Magus Sisters

(Cindy, Sandy, Mindy)
SPECIAL ATTACK: Camisade, Razzia, Passado
EFEKT: ?
OVERDRIVE: Delta Attack
Element: Żaden
PRZEKRACZANIE LIMITU ZADAWANYCH OBRAŻEŃ: Automatycznie

słońca. Zaraz po przebudzeniu dostaniesz kolejny Lv. 1 Sphere Key. Gdy spróbujesz wyjść, Rin, właściciel da Ci Al Bhed Primer vol. VIII [R => H], a Tidus osiągnie stopień Al Bhed Typpman. Po chwili wpadnie Auron ze złymi wieściami, a Rin podaruje Ci jeszcze Mega-Potion x2. Teraz użyj Save Pointu. Potwór ma 10 000 HP. Aby poradzić sobie z nim w miarę bezboleśnie, rzuć na Lulu czar Haste. Monstrum jest wrażliwe na ogień, więc dzięki niemu Lu będzie mogła częściej go podsmażać. Dark Attack Wakki uchroni zaś drużynę przed jego niektórymi atakami. Możesz też zrzucić go z klifu, gdy leży na skraju przepaści. Trzeba zadać mu obrażenia powyżej 400 HP. Tu dobrym wyjściem będzie naładowany uprzednio Overdrive Irfita. Po wygranej walce otrzymasz Ductile Rod. Jeśli jednak potwór zrzuci drużynę ze skarpy, możesz grać dalej. W skrzyni obok znajdziesz Mars Crest. Jeśli jednak to Tobie uda się zwyciężyć, w podzięce za zabicie potwora będziesz mógł wypożyczyć jednego chocobosa całkowicie gratis (w innym wypadku będzie Cię to kosztowało 1000 gil) – za uratowanie chocobosów przed pożarciem właściciel zaproponuje Ci darmową przejażdżkę. Skorzystaj z tej możliwości czym prędzej, zwracając się do dziewczyny stojącej przed wejściem do gospody. Mając do dyspozycji wierzchowca, możesz nadal zbierać przedmioty, rozmawiać z ludźmi, a dodatkowo dostawać się w normalnie nieosiągalne miejsca. Do tego, dopóki siedzisz na grzbiecie zwierzaka, nie zostaniesz zaatakowany, skorzystaj więc z tych udogodnień by dokładnie przeszukać cały teren. Dopiero ostatecznie skieruj się tam, gdzie wskazują strzałki – po drodze znajdziesz Heat Lance (na zakręcie, na półce skalnej), a zaraz za zakrętem leży Al Bhed Primer vol. IX [E => I] (obok kamiennego słupka). Po odbiciu w drogę po prawej (w lokacji z Save Pointem, gdzie spotkasz Donę i jej goryla) miej oczy szeroko otwarte. Gdy zobaczysz na ziemi żółte piórko, podejdź do niego i wciśnij X. W pierwszej skrzyni znajdziesz Thunder Blade, w drugiej zaś Scout. Porozmawiaj z Lucil, skieruj się w dół ekranu; po prawej jest odnoga, gdzie leży kolejne żółte pióro. Tym razem znajdziesz Fortune Sphere. Dalej spotkasz O`aka`ę, a za nim znajdziesz Save Point oraz skrzynię zawierającą wspomniany Mars Crest. Teraz możesz już jechać do miejsca, gdzie czeka powóz. Tutaj będziesz musiał zostawić chocobosa. Crusaders właśnie odjeżdżają. Od stojącego po lewej gościa możesz otrzymać w zamian za dotację w wysokości: 100 gil – Scout, 1000 gil – Ice Lance, 10 000 – Moon Ring. Tylko ta ostatnia opcja może być ewentualnie dobrym wyborem. Strażnik po prawej może za to udzielić Ci informacji na temat tajemniczej operacji. Niestety, nie może przepuścić Cię dalej. Wróć więc kawałek, a Measter Seymour da o sobie znać. Teraz już możesz iść i pozwolić, by akcja posunęła się o kolejny krok do przodu.



Mushroom Rock

Idąc rozmawiaj ze wszystkimi. Mają dla Ciebie podarunki. Gdy Yuna porozmawia z posłańcem, skręć w lewą odnogę drogi, i zasave`uj. Kawałek dalej jest platforma, która uniesie się, gdy stojąc na niej wciśniesz X. Na rozwidleniu nie skręcaj, tylko idź prosto po 1000 gil i Potion x10. Teraz dopiero wróć trochę i idź dalej. Po drodze zbieraj przedmioty. Stojąca dalej Shelinda może Cię także uleczyć. Tak dojdziesz do kolejnej platformy, która przeniesie Cię dalej. Po drodze, po lewej stronie jest jeszcze jedna, dająca dostęp do Serene Armlet. Idź dalej. Znów po lewej masz platformę, a gdy wjedziesz nią na górę – Save Point. Zanim wjedziesz jeszcze wyżej, pójdź w dół ekranu i bądź świadkiem ciekawych wydarzeń. Potem skorzystaj z windy i idź według mapki. Kawałek dalej jest kolejny Save Point oraz O`aka ze swoim towarem. Rycerz obok chocobosa wyjaśni Ci wszelkie niejasności, jeśli zechcesz. Wejdź za parawan, gdzie Auron spotka starego znajomego. Po prawej, za stojakiem z włóczniami, jest w skrzyni Serene Bracer, a obok Lulu – Mega-Potion. Gdy będziesz gotów, powiadom o tym strażnika. Przeciwnik jest bardziej wymagający niż dotychczasowi – użyj Aeonów, by zniszczyć szczypce, którymi się osłania. Auron i Kimahri również mogą okazać się do tego celu bardzo przydatni, ze względu na jedną z właściwości ich broni – Piercing. Najpierw Irfit; atakuj, lecz się ogniem i czekaj na Overdrive. Potem poświęć Valefora. Przyda się czar Haste, magia Lulu i miecz Aurona. W krytycznych wypadkach – Self Destruct – Overdrive Kimahri`ego powinien zabrać bestii minimum 3000 HP. Gdy potwór zaczyna poruszać głową, spodziewaj się nieprzyjemnego ataku. W niwelowaniu jego skutków pomoże Esuna – jeden z czarów Yuny. Kiedy już rozprawisz się z bossem, popatrz jak reszta radzi sobie z nieco większą sztuką. Obydwie bestie okażą się jednak bardziej żywotne, niż można było się spodziewać. Wspomoże Cię Seymour. Jego czary, miecz Aurona i czary leczące Yuny załatwią wszystko. Za wygraną walkę otrzymasz 6 Lv. 1 Spere Keys oraz Sleeper. Niestety, nie wszystkim dopisało szczęście. Podejdź kolejno do ofiar ataku. Nastąpi kilka interesujących scen. Po nich znów otrzymasz wolną rękę i możliwość zapisania stanu gry nieopodal. Udaj się w kierunku Yuny i reszty. Po tym jak Seymour skończy z nią rozmawiać, zagadnij wszystkowiedzącego Aurona, by dowiedzieć się wielu ważnych rzeczy. Idź w kierunku strzałki. Jeden z kroczących drogą ludzi ofiaruje Ci Soft Ring. Po drodze postaraj się nie ominąć Al Bhed Primer vol. XI [G => K]. Na rozwidleniu dróg nie będziesz miał wielkiego wyboru, więc idź w prawo.

Aeony cd..

AEON ABILITIES

Kiedy już Belgemine da Ci przedmiot nazywany Summoner's Soul, Twoje Aeony mogą uczyć się nowych umiejętności.
Poniżej lista umiejętności wraz z ilością przedmiotów potrzebnych do ich wyuczenia.

UMIEJĘTNOŚĆ	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
Dark Attack	Smoke Bomb	6
Silence Attack	Silence Grenade	3
Sleep Attack	Sleeping Powder	3
Dark Buster	Smoke Bomb	12
Silence Buster	Silence Grenade	10
Sleep Buster	Sleeping Powder	10
Zombie Attack	Holy Water	99
Triple Foul	Skill Sphere	4
Delay Attack	Silver Horglass	30
Delay Buster	Gold Hourglass	30
Extract Power	Power Sphere	20
Extract Mana	Mana Sphere	20
Extract Speed	Speed Sphere	20
Extract Ability	Ability Sphere	20
Power Break	Stamina Spring	8
Magic Break	Mana Spring	4
Armor Break	Lv. 2 Key Sphere	2
Mental Break	Shining Thorn	4
Full Break	Dark Matter	2
Pray	Healing Water	5
Cheer	Power Sphere	5
Aim	Speed Sphere	5
Focus	Mana Sphere	10
Reflex	Speed Sphere	10
Luck	Fortune Sphere	2
Jinx	Fortune Sphere	2
Lancet	Soul Spring	20
Doublecast	Three Stars	5
Cure	Hi-Potion	99
Cura	X-Potion	30
Curaga	Mega-Potion	60
NulBlaze	Bomb Fragment	2
NulShock	Electro Marble	2
NulTide	Fish Scale	2
NulFrost	Arctic Wind	2
Scan	Ability Sphere	10
Life	Elixir	8
Full-Life	Megalixir	1
Haste	Chocobo Feather	10
Hastega	Chocobo Wing	16
Slow	Silver Hourglass	4
Slowga	Gold Hourglass	8
Shell	Lunar Curtain	4
Protect	Light Curtain	6
Reflect	Star Curtain	3
Dispel	Purifying Salt	3
Regen	Healing Spring	60
Holy	Blessed Gem	60
Fire	Bomb Fragment	1
Thunder	Electro Marble	1
Water	Fish Scale	1
Blizzard	Arctic Wind	1
Fira	Bomb Core	2
Thundara	Lightning Marble	2
Watera	Dragon Scale	2
Blizzara	Arctic Wind	2
Firaga	Fire Gem	4
Thundaga	Lightning Gem	4
Waterga	Water Gem	4
Blizzaga	Ice Gem	4
Bio	Poison Fang	8
Demi	Shadow Gem	8
Death	Farplane Shadow	30
Drain	Stamina Spring	30
Osmose	Mana Spring	10
Flare	Shining Gem	60
Ultima	Supreme Gem	99

AEON ATTRIBUTES

Podobnie jak w poprzednim przypadku, możesz zwiększać atrybuty (statystyki) aeonów. Będziesz mógł dokonać tego jedynie posiadając Aeon's Soul. Przedmiot ten otrzymasz od Belgemine, gdy w Remiem Temple pokonasz jej Valefora. Poniżej lista atrybutów dla każdego aeona wraz z ilością przedmiotów potrzebnych do ich podnoszenia.

Valefor

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	32
MP	Mana Sphere	17
Strength	Power Sphere	52
Defense	Power Sphere	71
Magic	Mana Sphere	65
Magic Defense	Mana Sphere	58
Agility	Speed Sphere	28
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	38
Accuracy	Speed Sphere	31

Ifrit

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	35
MP	Mana Sphere	17
Strength	Power Sphere	55
Defense	Power Sphere	99
Magic	Mana Sphere	63
Magic Defense	Mana Sphere	52
Agility	Speed Sphere	25
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	9
Accuracy	Speed Sphere	31

Ixion

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	35
MP	Mana Sphere	18
Strength	Power Sphere	59
Defense	Power Sphere	84
Magic	Mana Sphere	62
Magic Defense	Mana Sphere	73
Agility	Speed Sphere	22
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	21
Accuracy	Speed Sphere	35

Shiva

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	34
MP	Mana Sphere	18
Strength	Power Sphere	57
Defense	Power Sphere	51
Magic	Mana Sphere	71
Magic Defense	Mana Sphere	60
Agility	Speed Sphere	40
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	58
Accuracy	Speed Sphere	31

Bahamut

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	39
MP	Mana Sphere	19
Strength	Power Sphere	69
Defense	Power Sphere	99
Magic	Mana Sphere	55
Magic Defense	Mana Sphere	73
Agility	Speed Sphere	28
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	40
Accuracy	Speed Sphere	31

Anima

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	41
MP	Mana Sphere	20
Strength	Power Sphere	99
Defense	Power Sphere	84
Magic	Mana Sphere	66
Magic Defense	Mana Sphere	58
Agility	Speed Sphere	25
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	40
Accuracy	Speed Sphere	31

Yojimbo

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	35
MP	Mana Sphere	10
Strength	Power Sphere	90
Defense	Power Sphere	99
Magic	Mana Sphere	49
Magic Defense	Mana Sphere	48
Agility	Speed Sphere	25
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	99
Accuracy	Speed Sphere	54

Cindy

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	48
MP	Mana Sphere	21
Strength	Power Sphere	88
Defense	Power Sphere	99
Magic	Mana Sphere	65
Magic Defense	Mana Sphere	73
Agility	Speed Sphere	28
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	40
Accuracy	Speed Sphere	31

Sandy

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	45
MP	Mana Sphere	19
Strength	Power Sphere	0
Defense	Power Sphere	95
Magic	Mana Sphere	74
Magic Defense	Mana Sphere	73
Agility	Speed Sphere	28
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	35
Accuracy	Speed Sphere	37

Mindy

ATRYBUT	POTRZEBNY PRZED.	ILOŚĆ
HP	Power Sphere	40
MP	Mana Sphere	22
Strength	Power Sphere	69
Defense	Power Sphere	84
Magic	Mana Sphere	86
Magic Defense	Mana Sphere	73
Agility	Speed Sphere	33
Luck	Fortune Sphere	9
Evasion	Speed Sphere	45
Accuracy	Speed Sphere	34

Dark Aeons

Pokonanie tych aeonów to jedno z najtrudniejszych wyzwań w FFX. Wszystkie są odporne na nakładanie na nie negatywnych statusów, włączając w to wszystkie Breaki.

Poniżej statystyki, które mogą okazać się pomocne w walce oraz miejsca, gdzie spotkasz tych przeciwników.

1.Dark Valefor

Znajdziesz go przy wejściu do Besaid Village. Summoner blokuje przejście i przywie bestię gdy się zbliżysz.
HP: 800 000
AP: 15 000 (overkill)
Items: Dark Matter x2
Equip: Double Header/Genji Shield
Steal: X-Potion x4
Attacks: Energy Ray - zadaje obrażenia 10 000+
Energy Blast - zadaje obrażenia 22000+
Odporność na elementy: brak, zmniejsza o połowę obrażenia zadane przez ataki oparte na elementach
Sugerowane Armor Abilities: Break HP Limit, Auto Pheonix
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, One MP Cost

2. Dark Ifrit

Udaj się do wejścia do Al Bhed Home. Tam człowiek poprosi Cię o pomoc przy poszukiwaniu córki. Wybierz „Yes", a następnie poszukaj w kierunku klifu.
HP: 1 400 000
AP: 20 000 (normal) 30 000 (overkill)
Items: Dark Matter x2
Equip: Arcane Ring / Soul of Mog
Steal: Mega Pheonix x2
Attacks: Meteorstrike - zadaje obrażenia 21 000+ dla jednej postaci
Ilfire - zadaje obrażenia 60 000+ wszystkim postaciom!
Elemental Immunities: Absorbuje ogień, jest odporny na pioruny i wodę, obrażenia zadawnae przez lodowe ataki są zmniejszane o połowę.
Sugerowane Armor Abilities: Break HP Limit, Auto Pheonix, Fire Eater
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Counterattack, One MP Cost

3. Dark Ixion

Porozmawiaj z żołnierzem pod jedną z wież w Thunder Plains – na północ od Travel Agency. Gdy to zrobisz, on przywoła summonera, który wezwie bestię.
HP: 1 200 000
AP: 20 000 (normal) 30 000 (overkill)
Items: Dark Matter x4
Equip: Ochre Bangle / Ochre Bracer
Steal: Stamina Tablet x2
Attacks: 1st Battle: Thundaja - zadaje obrażenia 4000+ jednej postaci
Aerospark - zadaje obrażenia 20 000+ jednej postaci
Physical Attacks - wywołują status Sleep
2nd Battle: Aerospark - śmierć (99 999 damage) jednej postaci
Thor's Hammer - zadaje obrażenia 35 000+ wszystkim postaciom
Physical Attacks - wywołują status Sleep i Full Break
Elemental Immunities: Absorbuje pioruny, jest odporny na ogień i lód, obrażenia zadawane przez wodne ataki są zmniejszane o połowę.
Sugerowane Armor Abilities: Sleepproof, Auto-Pheonix, Break HP Limit, Lightning Eater
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Counterattack, Magic Booster, One MP Cost

4. Dark Shiva

Udaj się do wejścia do Macalania Temple. Strażnik z rodu Guado zablokuje Ci przejście i wezwie Dark Shivę.
HP: 1 100 000
AP: 20 000 (normal) 30 000 (overkill)
Items: Dark Matter x2
Equip: Rod of Ice / Excalibur
Steal: Mana Tablet x4
Attacks: Physical Attacks - zadaje obrażenia 4000+ jednej postaci
Heavenly Strike - powoduje KO - śmierć
Diamond Dust - zadaje obrażenia 30 000+ wszystkim postaciom
Elemental Immunities: Absorbuje ataki lodowe, jest odporna na pioruny i wodę, obrażenia zadawane przez ogniste ataki są zmniejszane o połowę.
Sugerowane Armor Abilities: Break HP Limit, Auto Pheonix, Deathproof
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Double Overdrive, One MP Cost, Counterattack / Magic Booster

5. Dark Bahamut

W Zanarkand, w miejscu gdzie walczyłeś z Yunalescą czeka Dark Bahamut. Nic prostszego, jak iść i go ubić...
HP: 4 000 000
AP: 30 000 (normal) 40 000 (overkill)
Items: Dark Matter
Equip: Super Goalie
Steal: Twin Stars x2
Attacks: Physical Attacks - zadają obrażenia 12 000-13 000 jednej postaci
Impulse - zadaje obrażenia 6 000+, nadaje status Slow, Full Break & Petrify wszystkim postaciom.
Mega Flare - zadaje ogromne obrażenia wszystkim postaciom – najczęściej oznacza śmierć
Sugerowane Armor Abilities: Ribbon, Auto-Pheonix, Break HP Limit.
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Magic Booster, Double/Triple Overdrive, One MP Cost

6. Dark Yojimbo

W Cavern of the Stolen Fayth stań na teleporcie i dostań się na tył jaskini, po czym spróbuj wrócić. Już za chwilę spotkasz Dark Yojimbo.
HP: 1 600 000
AP: 8 000 (normal) 10 000 (overkill)
Items: Dark Matter x7, Master Sphere x1
Equip: Nemesis Rod / Ashura / Vendetta / Genji Bracer
Steal: Stamina Tonic x2
Elemental Immunities: ?
Attacks: Daigoro - zadaje obrażenia 6 000+ oraz nadaje status Petrify jednej postaci
Kozuka - zadaje obrażenia 12 000+ oraz nadaje status Curse i Full Break jednej postaci
Wakizashi - zadaje obrażenia 22 000+ wszystkim postaciom
Zanmoto - zabija wszystkie postacie
Sugerowane Armor Abilities: Ribbon, Auto Pheonix, Break HP Limit
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Magic Booster, One MP Cost

7. Dark Anima

Udaj się do Gagazet Mountain Cave i powtórz The First Trial of the Gagazet (rzucanie piłką do celu). Gdy to zrobisz, przy wyjściu możesz się spodziewać czekającego potwora.
HP: 8 000 000
AP: 30 000 (normal) 40 000 (overkill)
Items: Dark Matter x2
Equip: Sanctuary
Steal: Three Stars x2
Attacks: Physical Attacks - zadają obrażenia 10 000+ i nadają status Petrify oraz Curse jednej postaci
Mega-Graviton - zadaje wielkie obrażenia (46 000+ at 99 999) oraz nadaje statusy Sleep, Blind, Doom, Silence i Curse wszystkim postaciom
Pain - oznacza śmierć dla wybrańca
Oblivion - Death + Osmose dla wszystkich postaci
Elemental Immunuties: absorbuje wszystkie elementalne ataki, odporny na Ultimę i Drain
Sugerowane Armor Abilities: Ribbon, Auto-Pheonix, Break HP Limit, Curseproof
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Counterattack, One MP Cost, Magic Booster

8. Dark Magus Sisters

Z North End w lokacji Mi`ihen Highroad udaj się do Mushroom Rock. Tam zobaczysz summonerów. Podejdź do nich.
HP: ?
AP: 30 000 (normal) 40 000 (overkill)
Items: Dark Matter x4, Master Sphere x1
Equip: Excalibur x3
Steal: Mindy - Teleport Sphere
Sandy - Friend Sphere
Cindy - Return Sphere
Attacks:
Mindy-Calamity - nadaje status Poison, Blind, Curse, Silence i Full Break jednej postaci
Passado - rzuca Death na jedną postać
Sandy - Physical Attacks - zadają obrażenia 12 000+ i nadają status Petrify jednej postaci
Razzia – oznacza śmierć dla jednej postaci (99 999 HP)
Cindy - Camisade - oznacza śmierć dla jednej postaci (99 999 HP), rzuca Osmose
Wszyskie trzy siostrzyczki-Delta Attack - rychłe pojawienie się napisu Game Over
Elemental Immunities: ?
Sugerowane Armor Abilities: Ribbon, Auto-Pheonix, Deathproof, Break HP Limit
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Magic Booster, One MP Cost, Triple Overdrive

9. Penance

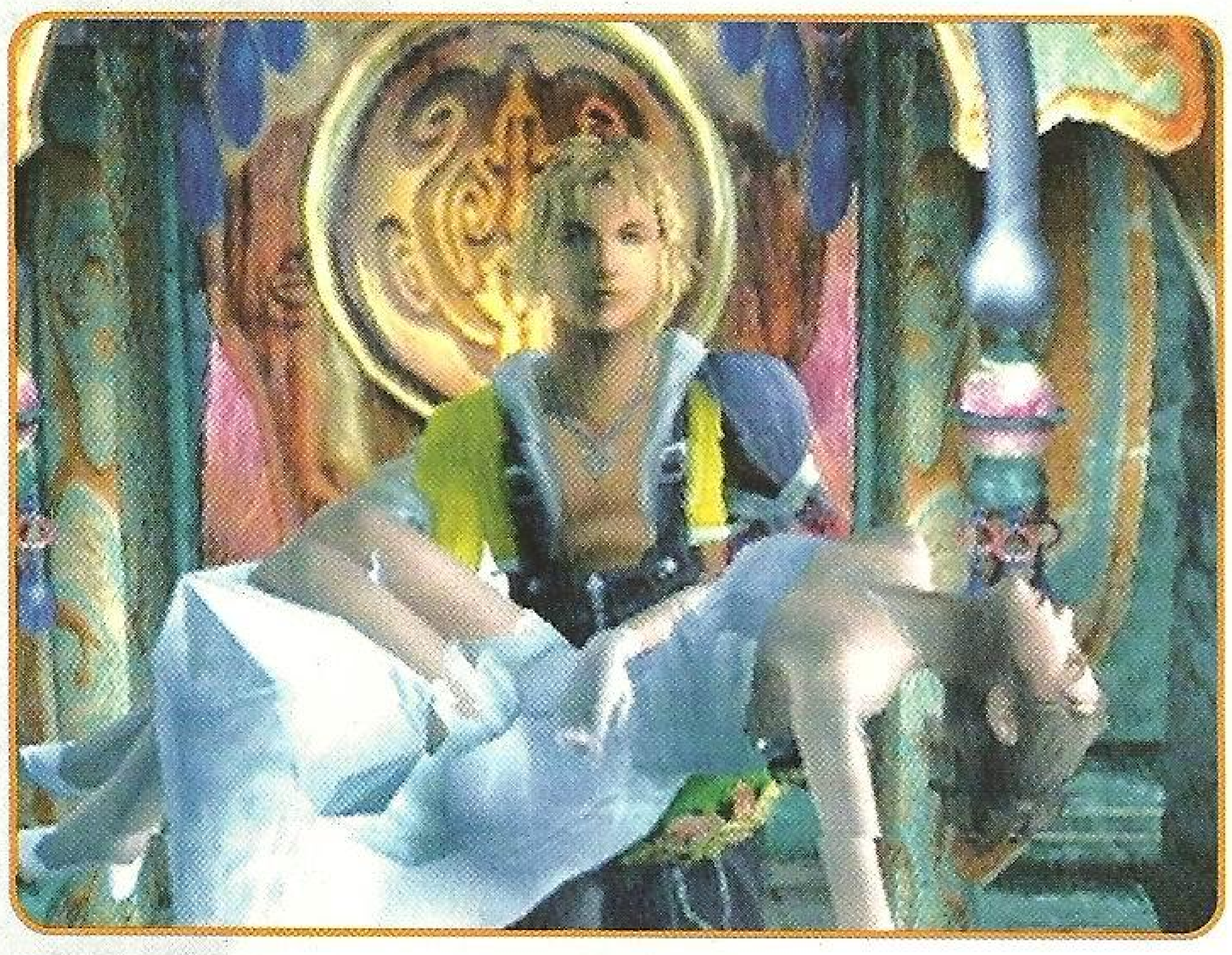
Gdy wszystkie inne Dark Aeony będą martwe, pojawi się nowy cel na liście lokacji statku powietrznego.
HP: Body - ?, ARMS - 600 000
AP: 90 000 (normal) 100 000 (overkill)
Items: Dark Matter x3, Master Sphere x3
Equip: Eternity
Steal: Elixir x6
Attacks: Body - Obliteration – zadaje obrażenia 22 000+ oraz nadaje status Slow wszystkim postaciom
Right Arm - Calamity - rzuca Poison, Blind, Silence, Curse i Full Break na jedną postać
Mighty Guard - rzuca Shell, Protect + Regen
Physical Attack - zadają obrażenia 33 000+ jednej postaci
Left Arm-Tetra-Graviton - zadaje ogromne obrażenia (74 000+ ~ 99 999) oraz liczne zmiany statusu dla wszystkich postaci
Physical Attack - zadaje obrażenia 33 000+ jednej postaci
Elemental Immunities: ?
Sugerowane Armor Abilities: Ribbon, Auto-Pheonix, Break HP Limit, Curseproof
Sugerowane Weapon Abilities: Break Damage Limit, Triple Overdrive, One MP Cost, Magic Booster, Counterattack

Djose Temple

Miń most, a znajdziesz się u wrót świątyni. Gdy zaczną się wstrząsy, po prostu podejdź bliżej. Zanim wejdziesz do środka – po prawej masz Save Point oraz sklep, gdzie możesz zaopatrzyć się w broń i potrzebne przedmioty. W prawym górnym rogu lokacji znajdziesz jeszcze 4 Ablity Spheres. Wejdź do świątyni, gdzie spotkasz Isaaru. Zanim pójdziesz głównymi drzwiami, pozbieraj pozostawione w skrzyniach przedmioty (po bokach od schodów). Po rozmowie z Isaaru i jego obstawą wejdź po schodach. Strażnikowi udziel twierdzącej odpowiedzi i przygotuj się na kolejną „grę w kulki".

Po bokach tkwią Djose Spheres. Wyjmij je i umieść w drzwiach na wprost. W drugiej sali przepchnij piedestał w prawo tak, by znajdował się na wyrzeźbionym okręgu. Po lewej i prawej stronie głównych wrót są dwie Djose Spheres. Umieść obie w slotach w prawej części sali (nieco po lewej od miejsca, gdzie postawiłeś piedestał). Kula umieszczona w piedestale zostanie naładowana podwójnie. Wyjmij ją i włóż w otwór po prawej od drzwi na wprost, a otworzą się. Za nimi jest jednak rozpadlina nie do przebycia. Wróć w prawą część sali, zabierz obie Djose Spheres i umieść w piedestale (po obu jego stronach), a następnie wepchnij go w dziurę za drzwiami. Możesz przeskoczyć po nim na drugą stronę. Tam popchnij drugi piedestał do przodu. Teraz wróć i stań na migoczącym punkcie po lewej, który przywróci pierwotne położenie pierwszego piedestału. Wyjmij zeń kolejno Djose Spheres i zanieś je do pomieszczenia, gdzie zaczynałeś. Teraz pozostało Ci wyjąć kule tkwiącą po prawej w głównej sali (nią otworzyłeś przejście) i przełożyć ją do otworu po lewej. Gdy to zrobisz, stań na lśniącym symbolu pośrodku, a platforma zabierze Cię na górę. Zanim tam się udasz, idź w lewo i obok migoczącego punktu zobaczysz znaki widniejące na ścianie. Dotknij ich by znaleźć Destruction Sphere. Teraz wjedź na górę. W następnej sali po prostu popchnij wszystkie pięć piedestałów (wystarczy przy nich nacisnąć X), a otworzą się kolejne drzwi. Zanim jednak nimi podążysz, włóż przyniesioną z dołu Destruction Sphere w piedestale stojący obok schodów, na środku korytarza, by uzyskać dostęp do Magic Sphere. Teraz już po schodach.

Na górze bądź świadkiem kolejnej



interesującej sceny z Doną, jej gorylem oraz Sir Auronem w rolach głównych. Następnie, gdy wszyscy każą Ci czekać, spróbuj wrócić na dół, a już po chwili będziesz mógł nadać imię kolejnemu Aeonowi.

Jeśli po przebudzeniu wrócisz na chwile do sklepu, przekonasz się, że zniknął gość stojący ostatnio z tyłu, a w jego miejscu jest skrzynia zawierająca Switch Hitter. Zanim odejdziesz, możesz jeszcze zrobić zakupy i zapisać stan gry. Gdy skończysz, sprawdź czy nie zapomniałeś zabrać ze skrzyni po lewej (na placu) 4000 gil i możesz już wejść do świątyni, potem w drzwi po lewej od schodów, by powiedzieć śpiącej tam Yunie „Morning!". Na moście gość po lewej da Ci Halberd, a kolejny napotkany – Potion x10 i jeszcze jeden – Hi-Potion x2. Po scence przerywnikowej możesz ruszyć dalej i wreszcie podążyć tajemniczą lewą odnogą – do...

Moonflow

Za moment spotkasz Shelindę. Stoi po prawej, a tuż obok niej małe odgałęzienie drogi prowadzące do skrzyni zawierającej Lv. 1 Sphere Key x3. Dalej Biran i Yenke zastąpią Ci drogę. Za nimi jest skrzynia z X-Potion. Napotkana dalej Belgemine zaproponuje mały sparring Aeonów. Zawsze możesz spróbować. Niezależnie od wyniku da Ci Summoner`s Soul (tylko nagroda dodatkowa będzie inna w przypadku zwycięstwa lub porażki) – teraz możesz już uczyć Aeony nowych umiejętności. Idąc patrz na mapkę – widać na niej miejsca trudno dostrzegalne normalnie, a kryją one ciekawe przedmioty. W następnej lokacji powita Cię piękny widok (postaraj się zwrócić uwagę na to, co powie Tidus o tym miejscu – przypomnisz sobie w odpowiednim momencie). W kolejnej – nieco dziwny. Porozmawiaj z Kimahrim i Yuną, w razie potrzeby kup coś od O`aki. Opróżnij też skrzynię, a następnie idź w lewo. Tam parę osób usilnie próbuje coś sprzedać – nic specjalnego – Ty masz lepszego dostawcę. Za to Auron ma Ci do opowiedzenia ciekawy epizod z przeszłości jego i Jechta. W lokacji po lewej toczy się spór o przewóz chocobosa. Znajdziesz tam Save Point. Daj znać przewoźnikowi, gdy będziesz gotowy do drogi (stoi na platformie). Przyjemny rejs przerwą panowie Al Bhed porywając po raz kolejny Yunę. Walka z bossem jest banalna i wymaga jedynie użycia Haste i ataków fizycznych. Po przybyciu na miejsce znajdziesz Save Point. Idź w lewo. Na górze, przy kręcącym się kole, po lewej leży Al Bhed Primer vol. XII [M => L]. Miń Aurona i nadal biegnij w lewo. Ze skrzyni weź Ether i kontynuuj wędrówkę. Już po chwili spotkasz (a raczej znajdziesz) śliczną Rikku, która nie za dobrze zniosła pojedynek z Wami (była wewnątrz maszyny). Twoja drużyna właśnie została skompletowana. Najszczersze wyrazy ubolewania dla wszystkich, którzy choć przez moment liczyli na Seymoura! Już po chwili dowiesz się, w jaki sposób Rikku może pozyskiwać nowe, przydatne przedmioty oraz jak działa jej Overdrive. W kolejnej lokacji, po lewej stronie znajdziesz jeszcze jedną skrzynię. Idź na wprost. Tak dotarłeś do

Guadosalam

Wspomniany przed chwilą Seymour ponownie da o sobie znać. Tymczasem, dzięki Rikku, zyskałeś możliwość modyfikowania swoich broni i zbroi. Specjalny tutorial wyjaśni wszystko. W menu służy do tego opcja Customise. Wejście po prawej prowadzi do gospody, gdzie jest też Save Point. Teraz możesz już pójść za innymi. W skrzyni po prawej jest Mega-Potion. Po lewej – wejście do pomieszczenia, gdzie oprócz 3000 gil znajdziesz Al Bhed Primer vol. XIII [S => M] (lewa górna część ekranu) i otrzymasz rangę Al Bhed Maynham. Przeszukaj też dobrze resztę lokacji. Ostatecznie skieruj się do czerwonych wrót. Jeśli chcesz wiedzieć, czemu Seymour (będący potomkiem rodu Guadów) bardziej przypomina człowieka podejdź do stojącej na schodach Lulu. Potem podejdź do dalszych drzwi, a Tromell otworzy drogę. Zajrzyj jeszcze na górę i ze skrzyni stojącej pośrodku zabierz Hi-Potion x2. Wejdź. Lulu znów ma Ci coś ciekawego do powiedzenia. Podobnie Auron. Porozmawiaj ze wszystkimi, a na koniec z Yuną. Teraz zaczną się naprawdę interesujące sceny, więc patrz i słuchaj uważnie. Wyjdź i podejdź do ekipy. Kolejna ważna scena i już możesz iść na górę, do Farplane. Auron i Rikku postanowią pozostać na dole, ale Ty wejdź po schodach. Podejdź kolejno do Lulu, Wakki, Yuny. Miecz, który dostałeś od Wakki po spotkaniu z Chappu zyskał nowe właściwości! Zejdź na dół. Teraz porozmawiaj z każdym po kolei, z Lu dwukrotnie. Za drugim razem poradzi Ci, byś lepiej nie zakochał się w Yunie. To co odpowiesz nie ma większego znaczenia, aczkolwiek miło jest wyrazić Lulu swą sympatię! Teraz wejdź wyżej, zagadnij Rikku, a później spróbuj wejść do sklepu (drzwi po lewej od dziewczyny). Teraz zejdź na sam dół (tam, skąd przyszliście) i idź w lewo – tam gdzie stoi strażnik. Porozmawiaj z Shelindą i wróć do pozostałych poinformować ich, że Seymour wyjechał. Bądź świadkiem wypowiedzenia przez Tidusa tekstu miesiąca (Macarena Temple:)), zrób save i ruszajcie w stronę

Kinoc: There!

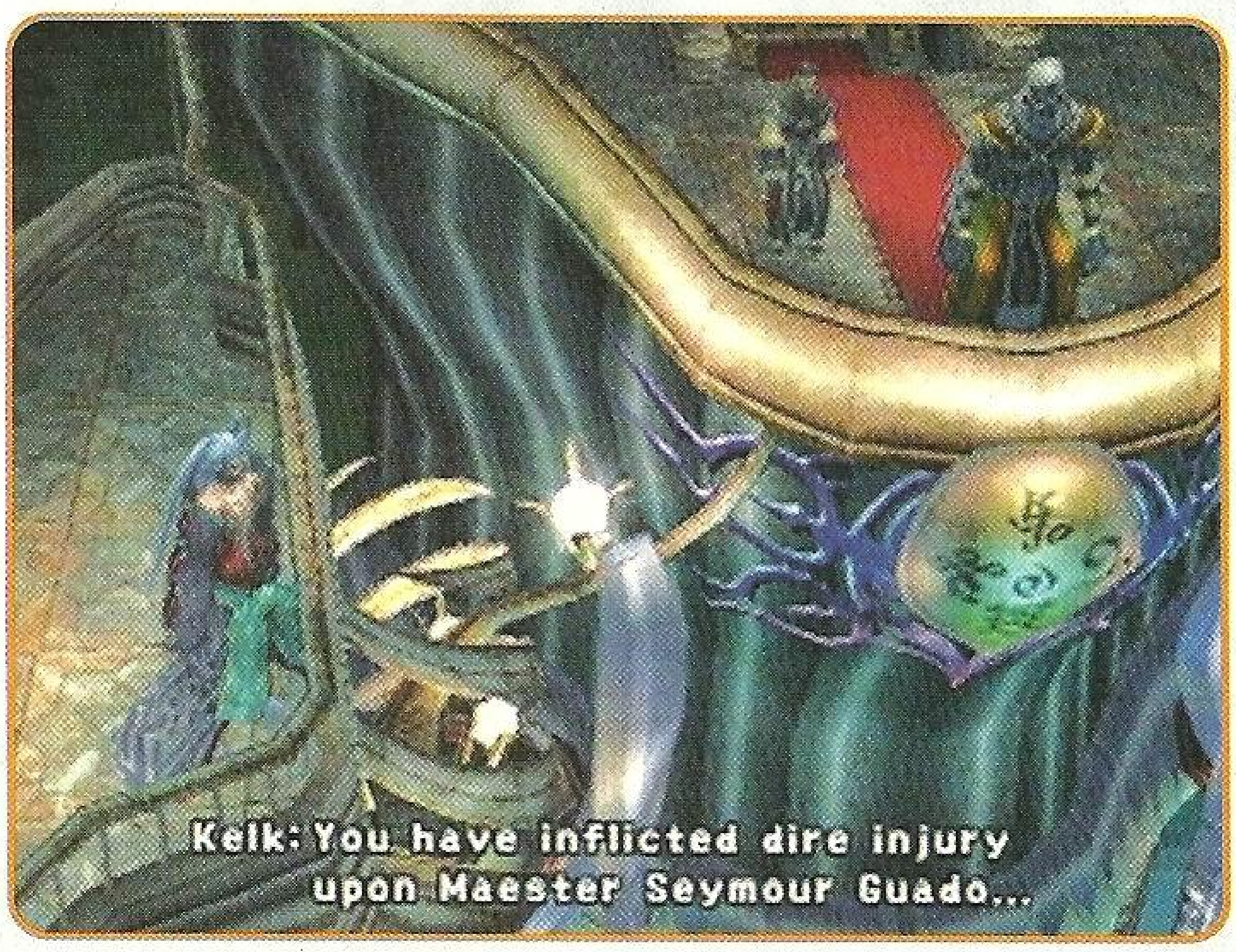
Thunder Plains

Rikku jest przerażona. Zresztą – nie dziwię się jej – piorun może uderzyć w każdej chwili, więc pozostawaj w ruchu. Schronienia szukaj koło wysokich wież, pełniących rolę piorunochronów. Możesz także unikać błyskawic – gdy widzisz rozbłyskujące światło (ekran staje się biały) klepnij szybko X, a Tidus odskoczy. Jednakże, ciągłe stukanie X może być niebezpieczne.

Po lewej jest skrzynia; nieco dalej – Save Point. Trzymaj się lewej strony. Po drodze miniesz dziwny kamień. Zapamiętaj to miejsce na przyszłość (będzie można sporo zyskać zabijając Cactuary). Dalej jest skrzynia, a w niej 5000 gil. Po drodze spotkasz Shelindę. Teraz odbij w prawo, znajdź odnogę widoczną na mapce – jest tam skrzynia z Waterball oraz kolejny dziwny kamień (wciskając przy nich kwadrat możesz je uaktywniać). Gdy podążysz dalej, Rikku nie wytrzyma nerwowo i będziecie zmuszeni zatrzymać się w hotelu. Masz tu do dyspozycji Save Point. Zacznij kolejno rozmawiać z członkami drużyny. Przyjdzie Rin i po udzieleniu mu odpowiedzi twierdzącej, ofiaruje Tidusowi Al Bhed Primer vol. XIV [H => N]. Pójdź za Yuną. Po kilku scenach będziecie znów gotowi do drogi. Kolejny raz porozmawiaj ze wszystkim, na koniec z Rikku (w międzyczasie możesz jeszcze przeczytać książkę dotyczącą Quactuarów – na górze, po lewej, na ladzie). Przy wyjściu znajdziesz leżącą na ziemi Yellow Shield. Dojdź do następnej lokacji, idź kawałek do przodu, skręć w prawo i cofaj się, dopóki nie znajdziesz skrzyni z X-Potion (możesz oczywiście to pominąć). Teraz już tylko naprzód, aż do Save Pointu. Idź na północny zachód, a Yuna obwieści smutną nowinę. Teraz wystarczy już tylko parę kroków, by osiągnąć cel podróży, czyli

Macalania Woods i Macalania Temple

Dojdź do Save Pointu. Dalej nie masz wyboru – idź prosto. Na pierwszym zakręcie znajdziesz Sleepy Cait Sith, dalej, przy stojącym człowieku – 2000 gil w skrzyni, jeszcze dalej – Remedy. Dalej spotkasz dziwne indywiduum z harfą. Jeśli przez 30 sekund złapiesz 7 niebieskich motyli dostaniesz nagrodę. Wystrzegaj się czerwonych – przywołują potwory. Ostatecznie dojdziesz do kolejnego Save Pointu. Użyj go. Jeśli chcesz, by O`aka znacznie obniżył ceny, za pierwszym razem nic nie kupuj – powiedz, że jest zbyt drogo. W prawej odnodze (podejdź do przodu, a następnie cofnij się) leży Al Bhed Primer vol. XV [U => O]. Po scence, podąż za Auronem. Walka z bossem przestanie być problemem, jeśli użyjemy sposobu: najpierw rzuć na Lulu Haste (Tidusem – zmień go na Yunę). Boss za każdym razem zmienia element, na który jest wrażliwy (pozostałe czary absorbuje – leczą go). Za pomocą Aurona lub Yuny (w razie potrzeby podleczamy się za ich pomocą) atakujemy wroga, a on natychmiast kontratakuje danym elementem. Lulu używa czaru opartego na przeciwnym elemencie (ogień – lód; piorun – woda) i tak kilka razy (12 000 HP) i po krzyku. Po wygranej walce otrzymasz Jecht Sphere, Lv. 2 Sphere Key oraz Moomba Duo. Ta pierwsza jest jednym z wielu zapisów podróży Jechta. Jak dowiesz się lada chwila, podobnych kul jest więcej – trzeba jedynie je odnaleźć. Wróć do Save Pointu i udaj się do następnej lokacji. Tam porozmawiaj z Clasko (jeśli powiesz mu, że powinien zostać hodowcą – druga opcja – gdy udasz się później na statek SS Liki da Ci on Friend Sphere) i wejdź do gospody. Skorzystaj z Save Pointu, gdyż czeka Cię kolejna potyczka. Pamiętaj jeszcze, by zabrać z lewej strony budynku Al Bhed Primer vol. XVI [B => P]. W skrzyni obok chocobosa jest 4000 gil. Wróć po nie


Kelk: You have inflicted dire injury upon Maester Seymour Guado...

Rodzaje Broni i Zbroi

Rodzaje broni

Poniżej znajdziesz listę broni możliwych do uzyskania w grze dla wszystkich postaci. Dla wygody ułożone są w porządku alfabetycznym.

TIDUS` SWORDS :

1 : Ambitious
2 : Apocalypse
3 : Arc Sword
4 : Ascalon
5 : Astral Sword
6 : Avenger
7 : Balmung
8 : Baroque Sword
9 : Basilisk Steel
10 : BrotherHood
11 : Caladbolg (Legendary Weapon)
12 : Crystal Sword
13 : Dance Macabre
14 : Deathbringer
15 : Double-Edge
16 : Durandal
17 : Encahanted Sword
18 : Excalibur
19 : Fencing Saber
20 : Flametongue
21 : Force Saber
22 : Gilventure
23 : Gravestone
24 : Heartbreaker
25 : Helter-Skelter
26 : Hrunting
27 : Hunter's Sword
28 : Ice Brand
29 : Knight Sword
30 : Largamente
31 : Lifesaver
32 : Lightning Steel
33 : Lionheart
34 : Liquid Steel
35 : Longsword
36 : Lullaby Steel
37 : Mage Masher
38 : Mirage Sword
39 : Muted Steel
40 : Nightbringer
41 : Nightmare
42 : Poison Steel
43 : Prism Steel
44 : Ragnarok
45 : Razzmatazz
46 : Rune Steel
47 : Runemaster
48 : Save The Queen
49 : Sidewinder
50 : Slasher
51 : Soldier's Saber
52 : Sonic Steel
53 : Sorcery Sword
54 : Stunning Steel
55 : Taming Sword
56 : Tri-Steel
57 : Twilight Steel
58 : Variable Steel
59 : Vendetta
60 : Vigilante
61 : Warlock
62 : Warrior's Sword
63 : Wizard Sword

YUNA'S RODS :

1 : Abraxas
2 : Arc Arcana
3 : Astral Rod
4 : Beladonna Wand
5 : Bizarre Staff
6 : Break Rod
7 : Calcite Staff
8 : Chaos Rod
9 : Conductor
10 : Darkness Staff
11 : Death Wand
12 : Defender
13 : Dual Rod
14 : Ductile Rod
15 : El Dorado
16 : Enchanted Rod
17 : Entangling Rod
18 : Faerie Staff
19 : Force Rod
20 : Full Metal Rod
21 : Healing Rod
22 : Heavenly Axis
23 : Herding Staff
24 : Impasse
25 : Judgment
26 : Laevatein
27 : Lullaby Rod
28 : Mage's Staff
29 : Malleable Staff
30 : Mirage Rod
31 : Monk Staff
32 : Nemesis Rod
33 : Nimbus Rod
34 : Nirvana (Legendary Weapon)
35 : Ominous Rod
36 : Power Staff
37 : Prism Rod
38 : Punisher
39 : Reticent Staff
40 : Rod of Beating
41 : Rod of Darkness
42 : Rod of Fire
43 : Rod of Ice
44 : Rod of Lightning
45 : Rod of Roses
46 : Rod of Silence
47 : Rod of Striking
48 : Rod of Water
49 : Rod of Wisdom
50 : Rune Rod
51 : Seraphim Rod
52 : Shining Staff
53 : Sorcery Rod
54 : Spiked Rod
55 : Staff of Thorns
56 : Tri-Rod
57 : Wicked Wand
58 : Wind Rod
59 : Wing Wand
60 : Wonder Wand
61 : Wonder Wing

AURON'S BLADES :

1 : Alkaid
2 : Ashura
3 : Assassin Blade
4 : Basara Blade
5 : Beastmaster
6 : Blockade
7 : Blurry Moon
8 : Chaos Blade
9 : Conqueror
10 : Corruptor
11 : Critical Blade
12 : Dark Blade
13 : Divider
14 : Djinn Blade
15 : Dozing Blade
16 : Dragonkiller
17 : Dual Blade
18 : Fire Blade
19 : Frost Blade
20 : Genji Blade
21 : Gilmonger
22 : Gorgon Gaze
23 : Heaven's Cloud
24 : Hunter's Blade
25 : Ichimonji
26 : Inducer
27 : Katana
28 : Knight Blade
29 : Kotetsu
30 : Lifegiver
31 : Magic Blade
32 : Masamune (Legendary Weapon)
33 : Master Djinn
34 : Master Ogre
35 : Matoya's Blade
36 : Mirage Blade
37 : Muramasa
38 : Nodachi
39 : Ogre Blade
40 : Ogrekiller
41 : Painkiller
42 : Peaceful Slumber
43 : Peacemaker
44 : Prism Blade
45 : Riot Blade
46 : Rune Blade
47 : Sentry
48 : Shimmering Blade
49 : Shiranui
50 : Sonic Blade
51 : Soundless Scream
52 : Spider's Kiss
53 : Spiritual Blade
54 : Stillblade
55 : Stunner
56 : Tacit Blade
57 : The Nameless
58 : Thunder Blade
59 : Venomous Blade
60 : WarBlade
61 : WaterBlade

WAKKA`S BLITZBALLS :

1 : Ace Striker
2 : Ace Wizard
3 : All-Rounder
4 : Blackout
5 : Blind Pass
6 : Blowout
7 : Breakaway
8 : Buzzerbeater
9 : Catcher
10 : Center Foward
11 : Comeback
12 : Delay of Game
13 : Double Header
14 : Double Score
15 : Dream Team
16 : Fire Ball
17 : First Goal
18 : Four-on-One
19 : Free Agent
20 : Grand Slam
21 : Halftime
22 : Hyper Ball
23 : Ice Ball
24 : Magic Ball
25 : Mirage Ball
26 : Muffler
27 : Noisebreaker
28 : Ovation
29 : Over the Top
30 : Overtime
31 : Penalty Master
32 : Power Ball
33 : Power Play
34 : Prism Ball
35 : Rematch
36 : Rookie Star
37 : Rough Play
38 : Rout
39 : Rulebreaker
40 : Rune Ball
41 : Scoring Spree
42 : Scout
43 : Sleeper
44 : Stone Cold
45 : Striker
46 : Sudden Death
47 : Switch Hitter
48 : T.K.O.
49 : Thunder Ball
50 : Tie Breaker
51 : Timeout
52 : Trickster
53 : Tricolor
54 : Triple Penalty
55 : Triple Score
56 : Turnover
57 : Violation
58 : Virtuoso
59 : Water Ball
60 : Winning Streak
61 : World Champion (Legendary Weapon)

LULU`S DOLLS :

1 : Abaddon Cait Sith
2 : Attack Mog
3 : Blinding Cait Sith
4 : Booster Cactuar
5 : Buster Mog
6 : Cactuar Scope
7 : Cactuar Spy
8 : Cactuar Wizard
9 : Chaotic Cait Sith
10 : Chronos Cait Sith
11 : Comet Cactuar
12 : Dark Cait Sith
13 : Dreamy Cait Sith
14 : Fatal Cait Sith
15 : Fire Moomba
16 : Fossil Cait Sith
17 : Ice Moomba
18 : Late Cait Sith
19 : Lord Cactuar
20 : Magical Cactuar
21 : Magical Mog
22 : Magician Mog
23 : Mana Mog
24 : Medical Mog
25 : Moomba Duo
26 : Moomba Force
27 : Moomba Mage
28 : Moomba Quartet
29 : Moomba Trio
30 : Moomba Warrior
31 : Morphing Mog
32 : Mute Cait Sith
33 : Noxious Cait Sith
34 : Ominous Cait Sith
35 : Onion Knight (Legendary Weapon)
36 : Power Mog
37 : Prism Cactuar
38 : Quiet Cait Sith
39 : Raging Cactuar
40 : Rune Mog
41 : Sleepy Cait Sith
42 : Soul of Mog
43 : Space Bandit
44 : Space Energy
45 : Space Force
46 : Space King
47 : Space Mage
48 : Space Master
49 : Space Power
50 : Space Soul
51 : Space Warrior
52 : Star Cactuar
53 : Stinger Mog
54 : Stone Cait Sith
55 : Swift Cactuar
56 : Thunder Moomba
57 : Toxic Cait Sith
58 : Trapper Mog
59 : Variable Mog
60 : Vengeful Cactuar
61 : Water Moomba
62 : Wicked Cait Sith

RIKKU'S CLAWS :

1 : Barbed Knuckles
2 : Battle Freak
3 : Break Knuckles
4 : Brunhilde
5 : Buster Claw
6 : Bulster Glove
7 : Buster Knuckles
8 : Clock Hand
9 : Clockwork
10 : Colossus
11 : Daydreamer
12 : Deus Ex Machina
13 : Devastator
14 : Dual Claw
15 : Executioner
16 : Eye Poker
17 : Flexible Arm
18 : Force Knuckles
19 : Godhand (Legendary Weapon)
20 : Golden Arm
21 : Golden Hand
22 : Hawkeye
23 : Hot Knuckles
24 : Hurricane Claw
25 : Ice Claw
26 : Infinity
27 : Iron Claw
28 : Iron Grip
29 : Ironside
30 : Jammer
31 : Kaiser Knuckles
32 : Lights Out
33 : Mage Husher
34 : Magic Claw
35 : Magic Glove
36 : Magic Knuckles
37 : Magical Rave
38 : Manticore Claw
39 : Mirage Claw
40 : Ninja Claw
41 : Overload
42 : Override
43 : Poison Claw
44 : Prism Claw
45 : Rising Sun
46 : Shocking Fist
47 : Sonar
48 : Spartan
49 : Stickyfingers
50 : Survivor
51 : Tempest Claw
52 : The Ogre
53 : Tidal Knuckles
54 : Tit-for-Tat
55 : Tongue Holder
56 : Typhoon Claw
57 : Unlimited
58 : Untouchable
59 : Valkyrie
60 : Vanguard
61 : Victorix
62 : Warmonger

KIMAHRI'S LANCE :

1 : Astral Spear
2 : Berseker
3 : Break Lance
4 : Calamity Spear
5 : Chaos Lance
6 : Chariot
7 : Darkbringer
8 : Detector
9 : Dragoon Lance
10 : Dream Lance
11 : Dusk Lance
12 : Eldritch Lance
13 : Enchanted Lance
14 : Force Lance
15 : Full Metal Spear
16 : Gae Balg
17 : Giant Spear
18 : Gungnir
19 : Halberd
20 : Harpoon
21 : Healer Spear
22 : Heat Lance
23 : Heavy Spear
24 : Highwind
25 : Horn of the Ronso
26 : Hunter's Spear
27 : Hypnos Spear
28 : Ice Lance
29 : Kain's Lance
30 : Knight Lance
31 : Luin
32 : Mage Hunter
33 : Magic Lance
34 : Matador Spear
35 : Mirage Lance
36 : Net Spear
37 : Prism Spear
38 : Prospector
39 : Quadforce
40 : Rebel Lance
41 : Rock Buster
42 : Rune Lance
43 : Shamanic Spear
44 : Shapeshifter
45 : Silent Spear
46 : Snakehead
47 : Sonic Lance
48 : Spirit Lance (Legendary Weapon)
49 : Striking Spear
50 : Taming Spear
51 : Thanatos Lance
52 : Thunder Spear
53 : Tidal Spear
54 : Titan Lance
55 : Transmuter
56 : Trident
57 : Twin Lance
58 : Venom Spike
59 : Venus Gospel
60 : Vicious Lance
61 : Web Lance
62 : Wizard Lance

Rodzaje zbroi

Poniżej znajdziesz listę zbroi (oraz innego wyposażenia), możliwych do uzyskania w grze, dla wszystkich postaci. Dla Waszej wygody ułożone są w porządku alfabetycznym.

TIDUS` SHIELDS

1 : Adept's Shield
2 : Aegis Shield
3 : Alert Shield
4 : Assault Shield
5 : Barrier Shield
6 : Blessed Shield
7 : Blue Shield
8 : Bright Shield
9 : Buckler
10 : Cerulean Shield
11 : Collector's Shield
12 : Crimson Shield
13 : Crystal Shield
14 : Curative Shield
15 : Defending Shield
16 : Diamond Shield
17 : Dynasty Shield
18 : Echo Shield
19 : Elemental Shield
20 : Emblem
21 : Emerald Shield
22 : Endless Road
23 : Faerie Shield
24 : Genji Shield
25 : Glorious Shield
26 : Gold Shield
27 : Golem Shield
28 : Haste Shield
29 : Knight's Shield
30 : Light Shield
31 : Lucid Shield
32 : Mage's Shield
33 : Magic Shield
34 : Magister Shield
35 : Marching Shield
36 : Medical Shield
37 : Metal Shield
38 : Moon Shield
39 : Mythril Shield
40 : NulBlaze Shield
41 : NulFrost Shield
42 : NulShock Shield
43 : NulTide Shield
44 : Ochre Shield
45 : Onyx Shield
46 : Paladin Shield
47 : Peaceful Shield
48 : Pearl Shield
49 : Phantom Shield
50 : Phoenix Shield
51 : Platinum Shield
52 : Protect Shield
53 : Rainbow Shield
54 : Recovery Shield
55 : Red Shield
56 : Reflect Shield
57 : Regen Shield
58 : Rescue Shield
59 : Revive Shield
60 : Ruby Shield
61 : Sapphire Shield
62 : Seeker's Shield
63 : Serene Shield
64 : Serum Shield
65 : Shaman Shield
66 : Shell Shield
67 : Shield
68 : Shield of Hope
69 : Shining Shield
70 : Silver Shield
71 : Snow Shield
72 : Soft Shield
73 : Soldier's Shield
74 : Sorcery Shield
75 : Soul Shield
76 : Spiritual Shield
77 : Star Shield
78 : Tetra Shield
79 : Treasure Shield
80 : Warrior's Shield
81 : White Shield
82 : Wizard Shield
83 : Yellow Shield

YUNA'S RINGS

1 : Adept's Ring
2 : Aegis Ring
3 : Alert Ring
4 : Arcane Ring
5 : Assault Ring
6 : Barrier Ring
7 : Blessed Ring
8 : Blue Ring
9 : Bright Ring
10 : Cerulean Ring
11 : Collector Ring
12 : Crimson Ring
13 : Curative Ring
14 : Defending Ring
15 : Diamond Ring
16 : Echo Ring
17 : Elemental Ring
18 : Emerald Ring
19 : Faerie Ring
20 : Forbiding Ring
21 : Fortitude Ring
22 : Glorious Ring
23 : Gold Ring
24 : Haste Ring
25 : Healing Ring
26 : Light Ring
27 : Lucid Ring
28 : Mage's Ring
29 : Magic Ring
30 : Magical Ring
31 : Marching Ring
32 : Medical Ring
33 : Metal Ring
34 : Moon Ring
35 : Mythical Ring
36 : Mythril Ring
37 : NulBlaze Ring
38 : NulFrost Ring
39 : NulShock Ring
40 : NulTide Ring
41 : Ochre Ring
42 : Onyx Ring
43 : Peaceful Ring
44 : Pearl Ring
45 : Phantom Ring
46 : Phoenix Ring
47 : Platinum Ring
48 : Power Ring
49 : Protect Ring
50 : Rainbow Ring
51 : Recovery Ring
52 : Red Ring
53 : Reflect Ring
54 : Regen Ring
55 : Ring
56 : Ring of Hope
57 : Ruby Ring
58 : Sapphire Ring
59 : Saviour Ring
60 : Seeker's Ring
61 : Serene Ring

później, przy okazji. Jeśli załatwiłeś już wszystko, biegnij w lewo. Latający Negator uniemożliwią użycie magii. Niech więc Wakka go zniszczy. Jak każda maszyna, Crawler jest wrażliwy na ataki oparte na żywiole błyskawic. Thundara Lulu skutecznie go ostudzi, a by mogła używać czaru częściej, przyda się Haste. Do tego Tidus i Auron mogą tłuc maszynę normalnie (nie zapomnij przed walką wyekwipować broni wyposażonej w Lightingstrike). Aha – Ixion jak najbardziej wskazany!

Po kilku scenach drużyna wsiądzie na pojazdy śnieżne i podąży dalej. To, czy będzie z Tobą jechała Rikku czy Lu, zależy od Twojego postępowania wobec nich podczas gry. Nie ma to większego znaczenia. Gdy odzyskasz kontrolę, cofnij się, a znajdziesz Lv. 1 Sphere Key na lodowej półce, a jeszcze dalej Save Point. Teraz możesz już iść na północ. W skrzyni obok wejścia jest Mega-Potion, a za bramą, przy zejściu ze schodów, gość da Ci 400 gil. Biegnij w lewo lodowym mostem aż do bramy. Zaraz po wejściu zobaczysz Save Point. Stojący obok Tromell da Ci Shell Targe. Teraz idź w prawo. Gdy wszyscy pójdą, przeszukaj lokację – znajdziesz 5000 gil, i X-Potion x2. Teraz do wejścia po prawej od schodów. Nieżyjący Lord Jyscal wyjawi Wam straszną tajemnicę - prawdziwe oblicze Seymoura. Kiedy drużyna wyjdzie, weź ze skrzyni Remedy x2, a od człowieka w żółtym wdzianku – Hi-Potion x2. Wyjdź, zrób save, i wejdź po schodach.

Seymour... Czy nie brzmi trochę jak Sephiroth? Gdy walka się rozpocznie, wybierz Trigger Command i zagadaj do niego, a Twoja siła wzrośnie. Podobnie uczyń jako Yuna. Żeby strażnicy nie mogli się leczyć, ukradnij im po jednym Hi-Potion. Teraz rzuć na Tidusa Haste i tłucz ich ręcznie oraz przy pomocy Lu – Blizarra. Gdy padną, Seymour przyzwie Aeona. Anima ma 18 000 HP i przez cały czas zbiera moc do potężnego ataku – Oblivion. Musisz ją ubić, zanim go wykona. Rzucaj Blizarra (Lulu) i tłucz go atakami fizycznymi (Tidus). Yuny użyj do leczenia, a gdy HP Aeona spadnie poniżej 10 000, przyzwij Shivę (???? w menu Summon). Gdy odnosi obrażenia, lecz ją Blizarrą. Ten sam czar rzucaj na Animę. Gdy Overdrive się naładuje, użyj go bezzwłocznie. Do walki powróci Seymour – przyzwij Ixiona lub rzuć na drużynę czary osłaniające (Nul) i ataki fizycznie. Po walce skorzystaj z Save Pointu i wejdź w drzwi obok niego. Wasza sytuacja nie jest zbyt ciekawa. Teraz czeka Cię kolejna układanka.

Najpierw pchnij piedestał w prawo, potem w górę, a niszcząc lodowe stalagmity zjedzie o poziom niżej. Z lewej strony środkowego słupa jest Glyph Sphere. Weź ją i zanieś na dół, do najdalej położonego slotu po lewej. Wróć wyżej, weź Macalania Sphere (tą najdalej po prawej), włóż ją w piedestał na dole i pchnij go w prawo. Z góry weź drugą Macalania Sphere i włóż ją w słup na dole (ten po lewej). Teraz wyjmij ostatnią Macalania Sphere (co uniemożliwi ponowne zejście na dół) i włóż ją w słup, skąd brałeś Glyph Sphere. Już na tym etapie lodowy most, który utworzył się nad Tobą umożliwia Ci przejście dalej. Na górze pojawił się też błyszczący punkt na podłodze. Stań na nim. Z piedestału po lewej weź Macalania Sphere i zepchnij go na dół. Zanieś ją tam, gdzie otwierała zejście na niższy poziom. Wróć na samą górę, stań jeszcze raz na światełku, z piedestału, który się pojawi weź Destruction Sphere i zanieś ją na sam dół, po prawej od słupa. W skrzyni jest Luck Sphere. Stań na światełku w głównej sali i ponownie zbuduj most. Gdy skończysz, idź na górę i po schodach, następnie na dół, do reszty ekipy.

Uciekaj przed strażnikami, w razie czego – broń się ogniem. Idź cały czas na południe, aż do Save Pointu. Czeka Cię kolejna walka. Zacznij od pozbycia się strażników stale wspomagających bestię. Potem dobrym pomysłem będzie Ifrit i Fira. Można też uśpić oponenta (Sleep Attack Wakki), rzucić Haste na Lu (Tidus) i smażyć go do woli, a Rikku pozwolić

Rodzaje Broni i Zbroi cd..

62 : Serum Ring
63 : Shaman Ring
64 : Shell Ring
65 : Sheltering Ring
66 : Shining Ring
67 : Silver Ring
68 : Snow Ring
69 : Soft Ring
70 : Soldier's Ring
71 : Solomon Ring
72 : Sophia Ring
73 : Sorcery Ring
74 : Soul Ring
75 : Spiritual Ring
76 : Star Ring
77 : Tetra Ring
78 : Tough Ring
79 : Treasure Ring
80 : White Ring
81 : Wide Ring
82 : Wizard Ring
83 : Yellow Ring

AURON'S BRACERS :
1 : Adept's Bracer
2 : Alert Bracer
3 : Assault Bracer
4 : Barrier Bracer
5 : Battle Bracer
6 : Blessed Bracer
7 : Blue Bracer
8 : Bracer
9 : Bracer of Hope
10 : Bright Bracer
11 : Cerulean Bracer
12 : Collector Bracer
13 : Crimson Bracer
14 : Curative Bracer
15 : Defending Bracer
16 : Diamond Bracer
17 : Dragon Lord
18 : Echo Bracer
19 : Elemental Bracer
20 : Emerald Bracer
21 : Faerie Bracer
22 : Genji Bracer
23 : Glorious Bracer
24 : Glutton
25 : Gold Bracer
26 : Guardian Bracer
27 : Haste Bracer
28 : Healer
29 : Immortal
30 : Knight's Bracer
31 : Light Bracer
32 : Lucid Bracer
33 : Mage's Bracer
34 : Magic Bracer
35 : Magical Bracer
36 : Marching Bracer
37 : Medical Bracer
38 : Metal Bracer
39 : Moon Bracer
40 : Mythril Bracer
41 : NulBlaze Bracer
42 : NulFrost Bracer
43 : NulShock Bracer
44 : NulTide Bracer
45 : Ochre Bracer
46 : Onyx Bracer
47 : Overlord
48 : Peaceful Bracer
49 : Pearl Bracer
50 : Phantom Bracer
51 : Phoenix Bracer
52 : Platinum Bracer
53 : Protect Bracer
54 : Rainbow Bracer
55 : Recovery Bracer
56 : Red Bracer
57 : Reflect Bracer
58 : Regen Bracer
59 : Resistant
60 : Ruby Bracer
61 : Sapphire Bracer
62 : Seeker's Bracer
63 : Serene Bracer
64 : Serum Bracer
65 : Shaman Bracer
66 : Shell Bracer
67 : Shining Bracer
68 : Silver Bracer
69 : Snow Bracer
70 : Soft Bracer
71 : Soldier's Bracer
72 : Sorcery Bracer
73 : Soul Bracer
74 : Spiritual Bracer
75 : Star Bracer
76 : Tetra Bracer
77 : Treasure Bracer
78 : Undefeated
79 : Warder
80 : Warrior's Bracer
81 : White Bracer
82 : Wizard Bracer
83 : Yellow Bracer

WAKKA'S ARMGUARDS :
1 : Adept's Armguard
2 : Alert Armguard
3 : Armguard
4 : Auto Armguard
5 : Automatic
6 : Benchwarmer
7 : Best Play
8 : Blessed Armguard
9 : Blue Armguard
10 : Bright Armguard
11 : Cerulean Armguard
12 : Crimson Armguard
13 : Danger Armguard
14 : Diamond Armguard
15 : Echo Armguard
16 : Element Save
17 : Elemental Armguard
18 : Emerald Armguard
19 : Energy Armguard
20 : Fast Break
21 : Final Four
22 : First Aid
23 : Glorious Armguard
24 : Gold Armguard
25 : Great Four
26 : Great Play
27 : Guardian Armguard
28 : Hat Trick
29 : High Spirits
30 : Indomitable
31 : Keeper
32 : Last Ditch
33 : Light Armguard
34 : Low Risk
35 : Lucid Armguard
36 : Mage's Armguard
37 : Magic Ace
38 : Magic Armguard
39 : Medical Armguard
40 : Metal Armguard
41 : Miracle Comeback
42 : Miracle Save
43 : Mythril Armguard
44 : NulBlaze Armguard
45 : NulFrost Armguard
46 : NulShock Armguard
47 : NulTide Armguard
48 : Ochre Armguard
49 : Off Season
50 : Onyx Armguard
51 : Pearl Armguard
52 : Pep Talk
53 : Platinum Armguard
54 : Power Ace
55 : Power Armguard
56 : Protect Armguard
57 : Recovery Armguard
58 : Red Armguard
59 : Reflect Armguard
60 : Ruby Armguard
61 : Sapphire Armguard
62 : Second Wind
63 : Seeker's Armguard
64 : Serene Armguard
65 : Serum Armguard
66 : Shaman Armguard
67 : Shell Armguard
68 : Silver Armguard
69 : Snow Armguard
70 : Soft Armguard
71 : Soldier's Armguard
72 : Sorcery Armguard
73 : Soul Armguard
74 : Spiritual Armguard
75 : Super Goalie
76 : Tetra Armguard
77 : The Guardian
78 : Top Shape
79 : Triple Guard
80 : Triple Save
81 : Warrior's Armguard
82 : White Armguard
83 : Yellow Armguard

LULU'S BANGLES :
1 : Adept's Bangle
2 : Aegis Bangle
3 : Alert Bangle
4 : Assault Bangle
5 : Auto Bangle
6 : Bangle
7 : Bangle of Hope
8 : Barrier Bangle
9 : Black Ribbon
10 : Blessed Bangle
11 : Blue Bangle
12 : Bright Bangle
13 : Cerulean Bangle
14 : Collector Bangle
15 : Crimson Bangle
16 : Curative Bangle
17 : Diamond Bangle
18 : Draupnir
19 : Echo Bangle
20 : Elemental Bangle
21 : Emerald Bangle
22 : Faerie Bangle
23 : Glorious Bangle
24 : Gold Bangle
25 : Guardian Bangle
26 : Haste Bangle
27 : Imperial Bangle
28 : Light Bangle
29 : Lucid Bangle
30 : Mage's Bangle
31 : Magic Bangle
32 : Magister Bangle
33 : Marching Bangle
34 : Medical Bangle
35 : Metal Bangle
36 : Minerva Bangle
37 : Moon Bangle
38 : Mythical Bangle
39 : Mythril Bangle
40 : NulBlaze Bangle
41 : NulFrost Bangle
42 : NulShock Bangle
43 : NulTide Bangle
44 : Ochre Bangle
45 : Onyx Bangle
46 : Peaceful Bangle
47 : Pearl Bangle
48 : Phantom Bangle
49 : Phoenix Bangle
50 : Platinum Bangle
51 : Power Bangle
52 : Precious Bangle
53 : Protect Bangle
54 : Queen's Bangle
55 : Rainbow Bangle
56 : Recovery Bangle
57 : Red Bangle
58 : Reflect Bangle
59 : Regen Bangle
60 : Ruby Bangle
61 : Samantha Soul
62 : Sapphire Bangle
63 : Savior Bangle
64 : Seeker's Bangle
65 : Serene Bangle
66 : Serum Bangle
67 : Shaman Bangle
68 : Shell Bangle
69 : Shining Bangle
70 : Silver Bangle
71 : Snow Bangle
72 : Soft Bangle
73 : Sorcery Bangle
74 : Soul Bangle
75 : Spiritual Bangle
76 : Star Bangle
77 : Tetra Bangle
78 : Tough Bangle
79 : Treasure Bangle
80 : Vita Bangle
81 : White Bangle
82 : Wizard Bangle
83 : Yellow Bangle

RIKKU'S TARGES :
1 : Adept's Targe
2 : Alert Targe
3 : Argonaut
4 : Armada
5 : Assault Targe
6 : Atlas
7 : Blessed Targe
8 : Blue Targe
9 : Bright Targe
10 : Buccaneer
11 : Celestial
12 : Centurion
13 : Cerulean Targe
14 : Corsair
15 : Crimson Targe
16 : Curative Targe
17 : Dauntless
18 : Diamond Targe
19 : Dominator
20 : Dreadnought
21 : Echelon
22 : Echo Targe
23 : Elemental Targe
24 : Emerald Targe
25 : Glorious Targe
26 : Gold Targe
27 : Goliath
28 : Guardian Targe
29 : Haste Targe
30 : Intrepid
31 : Invincible
32 : Knight's Targe
33 : Light Targe
34 : Lucid Targe
35 : Mage's Targe
36 : Magic Targe
37 : Marching Targe
38 : Medical Targe
39 : Metal Targe
40 : Moon Targe
41 : Mythril Targe
42 : NulBlaze Targe
43 : NulFrost Targe
44 : NulShock Targe
45 : NulTide Targe
46 : Ochre Targe
47 : Onyx Targe
48 : Peaceful Targe
49 : Pearl Targe
50 : Phalanx
51 : Phantom Targe
52 : Phoenix Targe
53 : Protect Targe
54 : Recovery Targe
55 : Red Targe
56 : Reflect Targe
57 : Regen Targe
58 : Reliant
59 : Ruby Targe
60 : Seeker's Targe
61 : Serum Targe
62 : Shaman Targe
63 : Shell Targe
64 : Silver Targe
65 : Snow Targe
66 : Soft Targe
67 : Soldier's Targe
68 : Sorcery Targe
69 : Soul Targe
70 : Spritual Targe
71 : Star Targe
72 : Talisman
73 : Targe
74 : Targe of Hope
75 : Tercio
76 : Tetra Targe
77 : Triumph
78 : Victorious
79 : Warlord
80 : Warrior's Targe
81 : White Targe
82 : Wizard Targe
83 : Yellow Targe

KIMAHRI'S ARMLETS :
1 : Adamantite
2 : Adept's Armlet
3 : Aegis Armlet
4 : Alert Armlet
5 : Armlet
6 : Armlet of Hope
7 : Assault Armlet
8 : Barrier Armlet
9 : Blessed Armlet
10 : Blue Armlet
11 : Bright Armlet
12 : Cerulean Armlet
13 : Collector Armlet
14 : Crimson Armlet
15 : Crystal Armlet
16 : Curative Armlet
17 : Defending Armlet
18 : Diamond Armlet
19 : Echo Armlet
20 : Elemental Armlet
21 : Emerald Armlet
22 : Enhanced Armlet
23 : Faerie Armlet
24 : Genji Armlet
25 : Glorious Armlet
26 : Gold Armlet
27 : Guardian Armlet
28 : Haste Armlet
29 : Knight's Armlet
30 : Light Armlet
31 : Lucid Armlet
32 : Mage's Armlet
33 : Magic Armlet
34 : Magical Armlet
35 : Marching Armlet
36 : Medical Armlet
37 : Metal Armlet
38 : Moon Armlet
39 : Mythril Armlet
40 : NulBlaze Armlet
41 : NulFrost Armlet
42 : NulShock Armlet
43 : NulTide Armlet
44 : Ochre Armlet
45 : Onyx Armlet
46 : Orichalcum
47 : Peaceful Armlet
48 : Pearl Armlet
49 : Phantom Armlet

Legendary Weapons

Legendary Weapons to ostateczne, najpotężniejsze rodzaje broni dla każdej postaci. W poprzednich częściach nazywane Ultimate Weapons, teraz występują również nazywane przez niektórych nazywane Celestial Weapons. Wiąże się to z faktem, iż do ich otrzymania konieczne jest Celestial Mirror – specjalne lustro. Aby je posiąść, najpierw trzeba zdobyć Cloudy Mirror. W lokacji Calm Lands dosiądź chocobosa i jedź na nim w prawy dolny róg, po prawej stronie od wejścia. Tam zobaczysz na ziemi żółte pióro chocobosa. Wciśnij X stojąc przy nim, a ptak przetransportuje Cię na niedostępną normalnie półkę. Tam zostaw wierzchowca i udaj się ścieżką. Przed sobą masz most prowadzący do Remiem Temple. Po nim napotkasz rozwidlenie – wejście do środka, oraz drogi w lewo i w prawo. Najpierw idź w lewo. Sprawdź leżącą tam kulę. Stojący obok ptak to champion. Teraz idź w prawą odnogę i tam zdecyduj się na wyścig. Po drodze możesz zebrać szereg użytecznych przedmiotów, jednak najważniejsze byś wygrał, gdyż za to otrzymasz Cloudy Mirror.
Teraz musisz zmienić je w Celestial Mirror. Aby to zrobić udaj się do Macalania Woods - South, tam porozmawiaj z matką i dzieckiem, którzy powiedzą Ci, iż mąż (a w przypadku dziecka ojciec) gdzieś zaginął. Idź drogą w prawo do następnej lokacji, tam udaj się dalej w prawo a na rozstaju (w cztery strony) idź w górę. Tam zobaczysz człowieka, którego szukasz. Powiedz mu, że jego rodzina go oczekuje. Wróć do lokacji gdzie spotkałeś matkę i dzieciaka, teraz to właśnie ono zaginęło. Idź w górę błyszczącą ścieżką i cały czas trzymaj się lewej strony. W następnej lokacji spotkasz chłopca. Tam, gdy rozpoczniesz rozmowę, będziesz miał możliwość użycia Cloudy Mirror. Skorzystaj z niej, a zmieni się w upragnione Celestial Mirror.

Musisz jeszcze wiedzieć, iż samo posiadanie danej broni nie wystarczy, gdyż wyposażone są one w status No AP, co czyni je bezużytecznymi. Żeby móc w pełni wykorzystać ich moc, musisz zdobyć szereg odpowiednich przedmiotów.

1. Tidus (Caladbolg)

Potrzebne przedmioty:
Sun Crest, Sun Sigil

Sposób na otrzymanie **Sun Crest** podałem w opisie, przypomnę jeszcze raz – jest on w lokacji, gdzie trzeba było walczyć z Yunalescą.
Sun Sigil jest znacznie trudniejszy do otrzymania – z pewnością będziesz musiał polubić chocobosy. Zajrzyj do stosownego działu by dowiedzieć się, jakie warunki musisz spełnić podczas wyścigu, by otrzymać potrzebny przedmiot.
Kiedy zdobędziesz już obydwa przedmioty, w północno-zachodniej części Calm Lands znajdziesz drogę prowadzącą do dziwnego wzoru (wcześniej ta droga była zablokowana, trzeba było przejść wszystkie testy związane z chocobosami). Sprawdź go, użyj Celestial Mirror i masz już broń dla Tidusa.

2. Yuna (Nirvana)

Potrzebne przedmioty:
Moon Crest, Moon Sigil

Moon Crest znajdziesz już na samym początku gry. Zaznaczyłem jego położenie dokładniej w opisie – plaża na wyspie Besaid.
Moon Sigil otrzymasz od Belgemine, gdy pokonasz wszystkie z jej aeonów w Remiem Temple.

Dodatkowo, oto lista przedmiotów jakie otrzymasz za każdym razem, gdy pokonasz któregoś z jej aeonów:

Aeon	**Przedmioty**
Valefor	Aeon's Soul / Lightning Gem x4
Ifrit	X-Potion x30
Ixion	Chocobo Feather x10
Shiva	Mega-Potion x60
Bahamut	Flower Scepter
Yojimbo	Shadow Gem x8
Anima	Stamina Spring x60
Magus Sisters	Shining Gem x40

Jeśli złapałeś wszystkie potwory możliwe do napotkania w Calm Lands (Skoll, Flame Flan, Nebrios, Shred, Anacondaur, Ogre, Chimera Brain, Malboro i Coeurl), trener da Ci skrzynię, do otwarcia której będzie potrzebne Celestial Mirror. W środku jest to, czego potrzebujesz – Nirvana.

3. Auron (Masamune)

Potrzebne przedmioty:
Mars Crest, Mars Sigil

Mars Crest znajduje się w skrzyni na południowym krańcu Old Road (Mi`ihen Highroad). W opisie podałem dokładniej sposób dotarcia do niego.
Mars Sigil ofiaruje Ci trener potworów za wyłapanie po 10 potworów, dziesięciu różnych gatunków, w 10 regionach.

Żeby otrzymać Masamune, musisz mieć jeszcze Rusty Sword, który znajdziesz na wschód od Cavern of The Stolen Fayth.

Gdy już będziesz miał wszystkie potrzebne przedmioty, udaj się do Mushroom Rock i sprawdź posąg Lorda Mi`ihen (na początku, po lewej). Włóż weń Rusty Sword i dotknij znaków by otrzymać miecz.

4. Wakka (World Champion)

Potrzebne przedmioty:
Jupiter Crest, Jupiter Sigil

Udaj się do Auroch's Locker Room (szatnia) w Luca. **Jupiter Crest** jest w jednej z szafek.
Jupiter Sigil pojawi się jako nagroda w Blitzball League, gdy już zdobędziesz wszystkie Overdrive`y Wakki (Attack, Status, Aurochs) grając w Blitzball.

Porozmawiaj z barmanką w kawiarni, w Luca. Jeśli wygrałeś dostatecznie dużo meczów, otrzymasz World Champion.

5. Lulu (Onion Knight)

Potrzebne przedmioty:
Venus Crest, Venus Sigil

Venus Crest znajdziesz w skrzyni w Farplane (Guadosalam). Udaj się tam ponownie, gdy będziesz dysponował statkiem powietrznym.

Aby otrzymać **Venus Sigil** musisz „jedynie" uniknąć dwustu uderzeń pioruna w lokacji Thunder Plains. Żeby nieco ułatwić sprawę, polecam wyekwipować broń wyposażoną we właściwość No Encounters, co zapobiegnie losowym walkom znacznie przedłużającym całą zabawę.
Swoje nagrody możesz odbierać w Rin`s Travel Agency.

Liczba unikniętych uderzeń	**Nagroda**
5	X-Potion x2
10	Mega-Potion x2
20	MP Sphere x2
50	Strength Sphere x3
100	HP Sphere x3
150	Megalixir x4
200	Venus Sigil

Onion Knight znajdziesz w skrzyni pod wodą nieopodal Baaj Temple.

6. Rikku (Godhand)

Potrzebne przedmioty:
Mercury Crest, Mercury Sigil

Mercury Crest znajdziesz w skrzyni w jednym z piaskowych wirów – Sanubia Desert West na Bikanel Island.
Z **Mercury Sigil** sprawa jest nieco bardziej zagmatwana. Pamiętasz lokację na pustyni, gdzie drogę w prawą stronę blokowała burza piaskowa? Aby się tam dostać musisz wykonać bardzo żmudny quest. Aby stało się to możliwe, musisz odnaleźć wcześniej odpowiedni kamień z zielonym wizerunkiem Cactuara (złapałem dla Was screena z nim). Tam też poznasz zasady tej zabawy. Teraz musisz odnaleźć Cactuary i złapać je. Przy każdym z nich masz trzy próby i określony czas (podałem poniżej). Tip: gdy patrzą w Twoim kierunku - nie biegnij! Po schwytaniu delikwenta otrzymasz odpowiednią kulę, którą musisz zanieść do kamienia. Jeśli, któryś z nich ucieknie, zamiast jego kuli otrzymasz Sphere del Perdedor – je również możesz zanosić do kamienia. Za każdym razem, gdy złapiesz któregoś, wracaj do kamienia po dalsze wskazówki. I tak kilka razy. Poniżej lista wszystkich dziesięciu „poszukiwanych":

1. Tomay

Wskazówka: Tomay's gone to fetch water.
Miejsce: Jest w oazie. Nie sposób go przeoczyć.
Limit czasu: 10 sekund

2. Rovivea

Wskazówka: Rovivea's gone walkabout
Miejsce: Biega po zachodniej części Sanubia Desert East. Idź na północ od namiotu z Save Pointem.
Limit czasu: 13 sekund

3. Chava

Wskazówka: Little Chava likes big numbers.
Miejsce: Jest w Sanubia Desert West, nieopodal kamienia z napisem "20% OFF".
Limit czasu: 13 sekund

4 & 5. Alek & Aloja

Wskazówka: Alek & Aloja play tag in the ruins of men.
Miejsce: W lokacji Sanubia Desert Central, znajdź Save Point i idź w lewo aż do ruin.
Limit czasu: 13 sekund

6. Vachella

Wskazówka: Vachella seeks the shining blue.
Miejsce: Zbadaj Save Point w lokacji Sanubia Desert East.
Limit czasu: 14 sekund

7. Robeya

Wskazówka: Robeya's stuck inside.
Miejsce: W Sanubia Desert Central po lewej stronie lokacji jest skrzynia, a Cactuar w niej.
Limit czasu: 14 sekund

8. Isrra

Wskazówka: The lord of the hole is gone, Isrra thinks.
Miejsce: Odnajdziesz go w jednym z piaskowych wirów w Sanubia Desert West. Pokazuje się losowo.
Limit czasu: 15 sekund

9. Elio

Wskazówka: Much curious, Elio has left on a journey.
Miejsce: Udaj się do oazy, a zobaczysz scenę, jak Elio teleportuje się na statek powietrzny. Teraz znajdziesz go na pokładzie.
Limit czasu: 11 sekund

10. Flaile

Wskazówka: Flaile is always behind.
Miejsce: Gdy włożysz kulę poprzedniego Cactuara w kamień, Flaile pokaże się automatycznie.
Limit czasu: 13 sekund

Gdy już odnajdziesz wszystkie, blokada zniknie i będziesz mógł zabrać ze skrzyni Mercury Sigil. Prócz tego, znajdziesz jeszcze jedną skrzynię a w niej przedmiot zależnie od tego, ile kul schwytanych Cactuarów dostarczyłeś.

Liczba kul	**Przedmiot**
2	Potion
3	Elixir
6	| Megalixir
8-9	Friend Sphere

Pozostało jeszcze znaleźć Godhand. Wybierz się do Mushroom Rock (aby się tam dostać wpisz na statku powietrznym hasło GODHAND by odsłonić tą lokację), a następnie użyj Celestial Mirror by otworzyć skrzynię.

7. Kimahri (Spirit Lance)

Potrzebne przedmioty: Saturn Crest, Saturn Sigil

Saturn Crest jest w skrzyni za jednym z filarów w Gagazet Prominence (tam, kawałek wcześniej, walczyłeś z bossem zwanym Seymour Flux).
Aby dostać **Saturn Sigil** musisz schwytać 7 niebieskich motylków w Macalania Woods.
Aby otrzymać Spirit Lance, udaj się do Thunder Plains i wciśnij kwadrat przy trzech kamieniach z wizerunkiem Cactuarów. Teraz idź do Thunder Plains South, tam nieco na północny wschód od Save Pointu. Gdy zobaczysz upadającą wieżę, sprawdź ją przy pomocy kwadratu, a będziesz mógł wreszcie dostać broń.
Gdy będziesz już posiadał wszystkie konieczne przedmioty, udaj się do Macalania Woods, tam gdzie otrzymałeś Celestial Mirror, by dokończyć potrzebne rytuały i uzupełnić właściwości broni.

spokojnie „pożyczać" od niego kolejne przedmioty. Po nieuniknionej porażce potwór uderzy w lód łamiąc go, a Ty znajdziesz się w niecodziennym miejscu. Gdy po kilku scenkach odzyskasz kontrolę, porozmawiaj ze wszystkimi, ze skrzyni za zakrętem weź Lv. 2 Key Sphere. Rozmowa z Auronem doprowadzi Tidusa do zaskakujących konkluzji. Gdy spróbujesz wrócić do reszty, Tidus po raz kolejny spotka swego Staruszka...

Sanubia Desert

...by przebudzić się w bardzo miłym miejscu - Oazie. Po zasave`owaniu idź prosto. Po chwili spotkasz Zuu. W walce pomoże Ci Auron i Lulu. Idąc dalej spotkasz Wakkę, a w skrzyni znajdziesz Al Bhed First Aid Kit (Al Bhed Potion x8 – może go używać tylko Rikku lub postać wyposażona w komendę Use – leczy on większość złych statusów i przywraca wszystkim po 1000 HP). W następnej lokacji, po prawej stronie męczy się Kimahri. Zabierz go i biegnij dalej tak jak prowadzi droga, aż spotkasz Rikku. Po prawej masz Ether x2, na wprost Al Bhed Potion x2 oraz Save Point. Po lewej stoi Rikku. Zagadnij do niej i biegnij jej śladem. Szybko okaże się, że za pomocą komendy Steal Rikku może napotkane maszyny rozłożyć na części pierwsze, dostarczając przydatnych przedmiotów. Gdy się zatrzyma, przypomnij jej o sobie ponownie. W pewnym momencie dziewczyna pójdzie prosto, ale Ty możesz na chwile zboczyć z trasy, by wziąć Hi-Potion x4. W lewym krańcu następnej lokacji jest Mega-Potion x2. Pustynia kryje więcej niespodzianek – najczęściej przy zaznaczonych na mapce obiektach. Jest i Save Point, obok tablicy głoszącej, że silniejsze potwory można spotkać po lewej, a słabsze po prawej. Opłaca się przeszukać dokładnie lewą stronę, by zebrać Al Bhed Primer vol. XVII [X => Q] (po prawej nie omiń Al Bhed Primer vol. XVIII [N => R]!) oraz inne wartościowe przedmioty, jak Elixir, Lv. 2 Key Sphere czy 10 000 gil. Przeszukaj wszystkie widoczne na mapie obiekty, a nie powienieneś niczego przeoczyć. Sandragora (12 750 HP) to potwór czuły na ogień – jest w następnej lokacji i strzeże skrzyni zawierającej 3 Megalixiry. Dalej taki sam pilnuje Teleport Sphere x2. Przy wyjściu uważaj na trzeciego. Gdy zbierzesz co się da, udaj się na północ, do

Al Bhed Home

Ze słów Rikku można wnioskować, że ona i Yuna są kuzynkami! Nie to jest jednak teraz najważniejsze! Przeszukaj ciało, by znaleźć Hi-Potion x2 i skorzystaj z Save Pointu po prawej. Po lewej stronie od drzwi, mniej więcej w połowie, leży jeszcze Al Bhed Primer vol. XIX [C => S]. Teraz wejdź do środka i biegnij na pojedynek. Strażnikowi ukradnij Hi-Potion, a następnie zatłucz go, rzuć na Lu Haste i zamrażaj Bomby Blizarrą. Po walce idź prosto. Czeka Cię kolejna. Gdy już będziesz miał do wyboru trzy drogi, najpierw idź naprzód, po Al Bhed Potion x6, potem wróć i w prawo – w samym końcu korytarza leży Al Bhed Primer vol. XXI [I => U]. Zbierz i wejdź w drzwi po prawej. Tam czeka Cię walka. Hasło do skrzyni da się odczytać ze wskazówek podanych w języku Al Bhed (podobnie zresztą jak wszystkie inne odpowiedzi na zagadki, jeśli jednak nie uważałeś i pominąłeś cenne literki po drodze, przedstawiam dokładne rozwiązania poszczególnych problemów): 4 + 1; 7 – 1; 3 * 1; 2 + 1. 5633. W środku jest Special Sphere. Żeby dostać się do kolejnej skrzyni, będziesz musiał odpowiedzieć na cztery pytania zadawane, a jakżeby inaczej, w języku Al Bhed. Oto co musisz odpowiedzieć:

Are you Al Bhed? => Yes
Name the son of the Al Bhed leader => Brother
Name the island where the Al Bhed live => Bikanel
What is Al Bhed in Al Bhed? => Al Bhed

Dostaniesz Skill Sphere. Wróć do rozstaju dróg – teraz zawróć, a zobaczysz drzwi po lewej. Po pokonaniu potworów masz możliwość zabrania dwóch interesujących rzeczy ze skrzyń. W pierwszym przypadku, skrzynia spyta Cię, co zawiera – w języku Al Bhed, rzecz jasna. Lista po przetłumaczeniu wygląda tak:

Bomb	Elixir	Hi-Potion
Mega Potion	Soft	Chimera
Potion	Remedy	Evil Eye

Wybierz, co zechcesz. Druga skrzynka poprosi o podanie hasła. Wybierz kolejno słowa:

Sorry – pośrodku, na samym dole
Wait – prawa kolumna, środkowy wyraz
Pardon – środkowe słowo

Za rozwiązanie tej zagadki możesz zabrać sobie Friend Sphere. Teraz idź już do lewej odnogi, tam gdzie jest Save Point. Zapisz stan gry i wejdź w drzwi obok. Czeka Cię parę scen. Po nich idź na dół.

Remodelowanie ekwipunku

Tomay
– Duties? Fetching water.
Takes his time and, as a result, is often left behind.
– A little dim.

Przemodelowania broni dokonujemy w menu Customise, które staje się dostępne dopiero po dołączeniu Rikku do drużyny. Dzięki niej możesz dodawać do broni dodatkowe umiejętności i właściwości (Abilities). Żeby tego dokonać będziesz potrzebować odpowiedniej ilości niezbędnych przedmiotów. Poniżej masz listę dostępnych umiejętności wraz z rodzajem i ilością przedmiotów potrzebnych do ich uaktywnienia.

UMIEJĘTNOŚĆ	POTRZEBNY PRZED	ILOŚĆ
Sensor	Ability Sphere	2
Piercing	Lv 2 Key Sphere	1
First Strike	Return Sphere	1
Initiative	Chocobo Feather	6
Firestrike	Bomb Fragment	4
Lightningstrike	Electro Marble	4
Waterstrike	Fish Scale	4
Icestrike	Antarctic Wind	4
Darktouch	Eye Drops	60
Darkstrike	Smoke Bomb	20
Silencetouch	Echo Screen	60
Silencestrike	Silence Grenade	20
Sleeptouch	Sleeping Powder	10
Sleepstrike	Dream Powder	16
Poisontouch	Antidote	99
Poisonstrike	Poison Fang	24
Stonetouch	Petrify Grenade	10
Stonestrike	Petrify Grenade	60
Deathtouch	Farplane Shadow	30
Deathstrike	Farplane Wind	60
Zombietouch	Holy Water	70
Zomiestrike	Candle of Life	30
Slowtouch	Silver Hourglass	16
Slowstrike	Gold Hourglass	30
Distill Power	Power Sphere	2
Distill Mana	Mana Sphere	2
Distill Speed	Speed Sphere	2
Distill Ability	Ability Sphere	2
Strength + 3%	Power Sphere	3
Strength + 5%	Stamina Spring	2
Strength + 10%	Skill Sphere	1
Strength + 20%	Supreme Gem	4
Magic + 3%	Mana Sphere	3
Magic + 5%	Mana Spring	2
Magic + 10%	Blk Magic Sphere	1
Magic + 20%	Supreme Gem	4
Counterattack	Friend Sphere	1
Evade and Counter	eleport Sphere	1
Magic Counter	Shining Gem	16
Magic Booster	Turbo Ether	30
Alchemy	Healing Water	4
Half MP Cost	Twin Stars	20
One MP Cost	Three Stars	30
Double AP	Megalixir	20
Triple AP	Wings to Discovery	50
Overdrive -> AP	Door to Tomorrow	10
SOS Overdrive	Gambler's Spirit	30
Double Overdrive	Underdog's Secret	30
Triple Overdrive	Winning Formula	30
Gillionaire	Designer Wallet	30
Break Damage Limit	Dark Matter	60

Podobnie jak w przypadku broni możesz postępować ze zbrojami i innym ekwipunkiem. Lista poniżej ułatwi Ci orientację co do niezbędnych przedmiotów.

UMIEJĘTNOŚĆ	POTRZEBNY PRZED	ILOŚĆ
Fire Ward	Bomb Fragment	4
Fireproof	Bomb Fragment	8
Fire Eater	Fire Gem	30
Lightning Ward	Electro Marble	4
Lightningproof	Electro Marble	8
Lightning Eater	Lightning Gem	30
Water Ward	Fish Scale	4
Waterproof	Fish Scale	8
Water Eater	Water Gem	30
Ice Ward	Arctic Wind	4
Iceproof	Arctic Wind	8
Ice Eater	Ice Gem	30
Dark Ward	Eye Drops	40
Darkproof	Smoke Bomb	10
Silence Ward	Echo Screen	30
Silenceproof	Silence Grenade	10
Sleep Ward	Sleeping Powder	6
Sleepproof	Dream Powder	8
Poison Ward	Antidote	40
Poisonproof	Poison Fang	12
Stone Ward	Soft	30
Stoneproof	Petrify Grenade	30
Death Ward	Farplane Shadow	15
Deathproof	Farplane Wind	30
Zombie Ward	Holy Water	30
Zombieproof	Candle of Life	10
Slow Ward	Silver Hourglass	10
Slowproof	Gold Hourglass	20
Confuse Ward	Musk	16
Confuseproof	Musk	48
Berserk Ward	Hypello Potion	8
Berserkproof	Hypello Potion	32
Curseproof	Tetra Elemental	12
SOS NulBlaze	Bomb Core	1
SOS NulShock	Lightning Marble	1
SOS NulTide	Dragon Scale	1
SOS NulFrost	Arctic Wind	1
SOS Shell	Lunar Curtain	8
SOS Protect	Light Curtain	8
SOS Reflect	Star Curtain	8
SOS Haste	Chocobo Feather	10
SOS Regen	Healing Spring	12
Auto-Shell	Lunar Curtain	80
Auto-Protect	Light Curtain	70
Auto-Reflect	Star Curtain	40
Auto-Haste	Chocobo Wing	80
Auto-Regen	Healing Spring	80
Defense + 3%	Power Sphere	3
Defense + 5%	Stamina Spring	2
Defense + 10%	Special Sphere	1
Defense + 20%	Blessed Gem	4
Magic Defense + 3%	Mana Sphere	3
Magic Defense + 5%	Mana Spring	2
Magic Defense + 10%	Wht Magic Sphere	1
Magic Defense + 20%	Blessed Gem	4
HP + 5%	X-Potion	1
HP + 10%	Soul Spring	3
HP + 20%	Elixir	5
HP + 30%	Stamina Tonic	1
MP + 5%	Ether	1
MP + 10%	Soul Spring	3
MP + 20%	Elixir	5
MP + 30%	Mana Tonic	1
Auto-Potion	Stamina Tablet	4
Auto-Med	Remedy	30
Auto-Pheonix	Mega-Pheonix	20
Pickpocket	Amulet	30
Master Thief	Pendulum	30
HP Stroll	Stamina Tonic	2
MP Stroll	Mana Tonic	2
No Encounters	Purifying Salt	30
Break MP Limit	Three Stars	30
Break HP Limit	Wings to Discovery	30
Ribbon	Dark Matter	99

W skrzyni po lewej od schodów jest Lv. 4 Key Sphere, a po prawej Lv. 2 Key Sphere. Gdy wejdziesz przez drzwi, czeka Cię straszna wiadomość, więc radzę się na nią przygotować psychicznie. Na pocieszenie (wiem, że kiepskie) w skrzyni po lewej masz 10 000 gil, a po wyjściu z pomieszczenia dostaniecie naprawdę przydatną zabawkę. A jest nią

Airship

Na statku jest Save Point. Pogadaj z Cidem. Potem wyjdź, idąc w dół ekranu. Idąc dalej w dół spotkasz Rina. Idź nadal w tym samym kierunku, za drzwiami po lewej w następnej lokacji siedzi Dona. W okolicy kilka mniej lub bardziej istotnych osób. Rozmawiaj ze wszystkimi. W końcu dojdziesz do drugiego Save Pointu. Skoro już zwiedziłeś cały statek pora wracać na mostek. Uczyń to. Porozmawiaj, a następnie odezwij się do pilota. Przygotuj się do walki i zrób save. Jeśli masz ochotę dowiedzieć się więcej na temat zaistniałej sytuacji, pogadaj z drużyną. Następnie spróbuj wyjść. Udaj się do lokacji z drugim Save Pointem, a od stojących tam ludzi nie zapomnij odebrać upominku. Teraz do przodu. Idź do windy i klepnij X, by wjechać na górę, tam przejdź przez śluzę. Evrae jest naprawdę twardym przeciwnikiem. I to nawet nie ze względu na 32 000 HP, ale na ataki jakich używa. Tidus i Rikku mogą wydawać pilotom polecenia, aby ich uniknąć (Trigger Commands). Gdy potwór unosi głowę, możesz się spodziewać w następnej turze silnego ataku (Poison Breath – jego ewentualne skutki doskonale zniwelują Al Bhed Potions), co jest najlepszym sygnałem, by się ewakuować. Tak też rób. Rzuć na bestię Slow. Możesz ukraść mu też Water Gem. Możesz też rzucić na potwora Reflect, by uniemożliwić mu późniejsze użycie Haste na sobie, ale wtedy będziesz musiał polegać już tylko na atakach fizycznych. Wybór pozostawiam Tobie.

Bevelle

Hmm... Tak absurdalnego desantu jeszcze nie widziałem. Po sekwencji FMV stocz kolejne walki ze strażnikami, aby utorować sobie drogę do Seymoura. Po kilku chwilach nastąpi pełna napięcia scena, a zamieszanie pozwoli na ucieczkę. Zejdź w dół spiralnymi schodami, uważaj by nie pominąć Al Bhed Primer vol. XXII [J => V] przed wejściem do świątyni. Tam przygotuj się na kolejną łamigłówkę. Przedtem lepiej użyj Save Pointu, gdybyś sfrustrowany zresetował konsolę. Ta świątynia różni

Overdrive`y

Oto jak zyskać możliwość używania kolejnych Overdrive`ów dla każdej z postaci.

TIDUS

SPRIRAL CUT

To jego podstawowy Overdrive.

SLICE & DICE

Uzyskasz go, gdy 10 razy prawidłowo wykonasz poprzedni Overdrive (musisz wcisnąć X w momencie, gdy kursor znajdzie się w wyznaczonym miejscu na pasku).

ENERGY RAIN

Uzyskasz go, gdy 25 razy prawidłowo wykonasz poprzednie Overdrive`y.

BLITZ ACE

Uzyskasz go, gdy 80 razy prawidłowo wykonasz poprzednie Overdrive`y.

YUNA

GRAND SUMMON

Yuna ma tylko ten jeden Overdrive. Istotne jest to, że gdy któryś z naszych aeonów ma uprzednio naładowany wskaźnik Overdrive, po przywołaniu go poprzez Grand Summon, będzie mógł skorzystać z niego później, gdy już wykorzysta ten zagwarantowany przez Overdrive Yuny. Tak więc, nierzadko mamy szansę mieć do dyspozycji dwa Overdrive`y pod rząd!

AURON

Aby Auron posiadł nowe Overdrive`y musisz odnajdywać kolejne Jecht Spheres porozrzucane po całej Spirze. Ich umiejscowienie podałem w osobnym dziale.

Poniżej lista jego Overdrive`ów wraz z kombinacjami potrzebnymi do ich prawidłowego wykonania.

DRAGON FANG

Dół, lewo, góra, prawo, L1, R1, O, X

SHOOTING STAR

Trójkąt, O, Kwadrat, X, Lewo, Prawo, X

BANISHING BLADE

Góra, L1, Dół, R1, Prawo, Lewo, Trójkąt

TORNADO

X, Prawo, R1, Lewo, L1, Trójkąt

WAKKA

Overdrive Wakki przypomina grę w "jednorękiego bandytę". Siła ataku zależeć będzie od zatrzymanych przez nas w wybranym momencie symboli. Kolejne Overdrive`y wygrywamy grając w Bliztball, a ich lista jest poniżej.

1. ELEMENT REELS
2. ATTACK REELS
3. STATUS REELS
4. AUROCH REELS

LULU

Siła Overdrive`a Lulu jest zależna od naszej sprawności – gdy pokaże się licznik, trzeba szybko kręcić kółka prawą gałką analogową. Od uzyskanej liczny zależy to, ile razy Lu rzuci dany czar. Korzysta później ze swojej własnej listy dostępnych czarów, a w najlepszym przypadku może ona wyglądać tak:

Fire
Water
Fira
Watera
Firaga
Waterga
Bio
Death
Osmose
Ultima
Thunder
Blizzard
Thundara
Blizzara
Thundaga
Blizzaga
Demi
Drain
Flare

RIKKU

Overdrivem Rikku jest Mix. Dzięki niemu może ona łączyć ze sobą dwa przedmioty i otrzymywać dzięki temu zaskakujące rezultaty. Jeśli chcesz je poznać, zajrzyj do tabeli w dziale Mix.

Poniżej wykaz 64 przedmiotów, które można otrzymać poprzez miksowanie.

Grenade
Pineapple
Cluster Bomb
Blaster Mine
Calamity Bomb
Heat Blaster
Burning Soul
Abaddon Flame
Icefall
Black Ice
ThunderBolt
Lightning Bolt
ThunderBlast
Flash Flood
Aqua Toxin
Nega Burst
SuperNova
Panacea
Mega Phoenix
Elixir
Super Elixir
NulAll
Hyper NulAll
Mighty NulAll
Super Mighty G
Vitality
Hyper Vitality
Mega Mana
Freedom
Quartet of 9
Hero Drink
Hot Spurs
Frag Grenade
Potato Masher
Tallboy
Hazardous Shell
Chaos Grenade
Firestorm
Brimstone
Snow Flurry
Winter Storm
Krysta
Rolling Thunder
Electroshock
Waterfall
Tidal Wave
Dark Rain
Black Hole
Ultra Potion
Ultra Cure
Final Phoenix
Mega Elixir
Final Elixir
Mega NulAll
Ultra NulAll
Mighty G
Hyper Mighty G
Mega Vitality
Mana
Hyper Mana
Freedom X
Trio of 9999
Miracle Drink
Eccentric

Efekty połączeń

Poniżej przedstawione jest działanie poszczególnych przedmiotów otrzymanych poprzez Mix:

Leczące

Wszystkie poniższe przedmioty (prócz Elixiru) mają zastosowanie wobec całej drużyny:

Ultra Potion - odnowienie HP
Panacea - wyleczenie złych statusów
Ultra Cure - odnowienie HP + wyleczenie złych statusów
Mega Phoenix - ożywienie z połową HP
Final Phoenix - ożywienie z pełnym HP
Elixir - pełne odnowienie HP i MP dla jednej postaci
Mega Elixir - pełne odnowienie HP i MP
Super Elixir - pełne odnowienie HP i MP + wyleczenie złych statusów
Final Elixir - wyleczenie złych statusów, częściowe odnowienie HP i MP, ożywienie z częściowo odnowionym HP

Obronne

Cyfrą "1" oznaczyłem przedmioty działające na jedną postać, literą "A" – działające na całą drużynę.

Nul-All - 1: rzucenie czterech Nul-Spells
Mega Nul-All - A: rzucenie czterech Nul-Spells
Hyper Nul-All - A: rzucenie czterech Nul-Spells + Cheer, Focus
Ultra Nul-All - A: rzucenie czterech Nul-Spells, podniesienie statystyk
Vitality - 1: podwaja maksymalne HP
Mega Vitality - A: podwaja maksymalne HP
Hyper Vitality – A: podwaja maksymalne HP + Cheer
Mana - 1: podwaja maksymalne MP
Mega Mana - A: podwaja maksymalne MP
Hyper Mana - A: podwaja maksymalne MP + Focus
Mighty Wall - A: Shell + Protect
Mighty G - A: Shell, Protect + Haste
Super Mighty G – A: Shell, Protect, Haste + Regen
Hyper Mighty G – A: Shell, Protect, Haste, Regen + Auto-Life
Freedom- 1: zerowy ubytek MP
Freedom X- A: zerowy ubytek MP
Hero Drink- 1: podwyższona skuteczność (cześciej trafia się critical hit)
Miracle Drink- A: podwyższona skuteczność (cześciej trafia się critical hit)
Quartet of 9 - 1: każdy cios zabiera 9999 HP
Trio of 9999 - A: każdy cios zabiera 9999 HP
Hot Spurs - 1: Licznik Overdrive napełnia się z dwukrotna prędkością
Eccentric - A: Licznik Overdrive napełnia się z dwukrotna prędkością

Ofensywne

Wszelkie przedmioty o działaniu ofensywnym rażą wszystkich przeciwników naraz.

Grenade - mała strata HP
Frag Grenade- mała strata HP
Blaster Mine- mała strata HP i negatywne statusy
Hazardous Shell- mała strata HP i negatywne statusy
Pineapple- średnia strata HP
Calamity Bomb - średnia strata HP i negatywne statusy
Cluster Bomb- duża strata HP
Potato Masher - duża strata HP
Tallboy - duża strata HP
Chaos Grenade - duża strata HP i negatywne statusy
Nega Burst - redukcja HP do 1/4 aktualnego stanu
Black Hole - redukcja HP do 1/16 aktualnego stanu
Supernova - strata 19998 HP
Heat Blaster- mała strata HP
Fire Storm - mała strata HP
Burning Soul- mała strata HP
BrimstOne - mała strata HP i negatywne statusy
Abaddon Flame - mała strata HP i negatywne statusy
Thunderbolt - mała strata HP
Rolling Thunder- mała strata HP
Lightning Bolt- mała strata HP
Electroshock- mała strata HP i negatywne statusy
Thunderblast - duża strata HP i negatywne statusy
WaterfAll- mała strata HP
Flash Flood- mała strata HP
Tidal Wave - mała strata HP
Aqua Toxin - mała strata HP i negatywne statusy
Dark Rain- duża strata HP i negatywne statusy
Snow Flurry- mała strata HP
IcefAll - mała strata HP
Winter Storm- mała strata HP
Black Ice- duża strata HP i negatywne statusy
Krysta - duża strata HP i negatywne statusy

KIMAHRI

Kimahri swoje Overdrive`y opiera na atakach wyuczonych od wrogów. Może on uczyć się ich, używając umiejętności Lancet. Kiedyś znane jako Enemy Skills czy Blue Magic, przeróżne specjalne komendy powracają:

Jump
Seed Cannon
Thrust Kick
Aqua Breath
White Wind
Mighty Guard
Fire Breath
Self-Destruct
Stone Breath
Doom
Bad Breath
Nova

Ważne – tylko Kimahri może uczyć się tych zdolności, mimo, że umiejętność Lancet może posiąść każda inna postać.

Al Bhed

Język Al Bhed jest przykładem pomysłowości i geniuszu Square. I choć kwestie wypowiadane w tym języku brzmią w grze bardzo przekonująco, translacji na angielski możemy dokonać w bardzo prosty sposób. Odpowiedzialne są za nią rozrzucone po świecie Spira kolejne literki słownika.

Poniżej lista lokacji, gdzie możesz znaleźć kolejne Al Bhed Primers. W nawiasach podaję również, jaką literę tłumaczą (pomocne przy samodzielnym tłumaczeniu).

Volume 1 (Y -> A) - pokład Salvage Ship, statku Al Bhed
Volume 2 (P -> B) - wejście do Crusader's Lodge
Volume 3 (L -> C) - Sanubia Desert East, przy namiocie
Volume 4 (T -> D) - Kilika Tavern (bar)
Volume 5 (A -> E) - S.S. Winno, mostek
Volume 6 (V -> F) - Luca Stadium, szatnia po lewej
Volume 7 (K -> G) - Luca Sphere Theater
Volume 8 (R -> H) - dostaniesz od Rina w Mi'ihen Travel Agency
Volume 9 (E -> I) - Mi'ihen Highroad, North End
Volume 10 (Z -> J) - Mushroom Rock Valley
Volume 11 (G -> K) - Djose Highroad
Volume 12 (M -> L) - Moonflow, North Wharf
Volume 13 (S -> M) - Guadosalam, w pomieszczeniu gdzie znajdziesz w skrzyni 3 000 gil
Volume 14 (H -> N) - Thunder Plains Travel Agency
Volume 15 (U -> O) - Macalania Lake Road
Volume 16 (B -> P) - na zewnątrz Macalania Travel Agency
Volume 17 (X -> Q) - Sanubia Desert
Volume 18 (N -> R) - północny wschód lokacji Sanubia Desert Central
Volume 19 (C -> S) - Al Bhed Home, w lokacji z pierwszym Save Pointem
Volume 20 (D -> T) - Al Bhed Home Living Quarters
Volume 21 (I -> U) - Al Bhed Home Corridor – północny wschód
Volume 22 (J -> V) - Bevelle Priest's Passage
Volume 23 (F -> W) - Calm Lands, północny zachód, niedaleko trenera chocobosów
Volume 24 (Q -> X) - Remiem Temple, na zewnątrz
Volume 25 (O -> Y) - Cavern of Stolen Fayth
Volume 26 (W -> Z) - Omega Ruins

Dodatkowo, wypada dodać, iż przy grze kolejny raz, od początku, można skorzystać ze zdobytych już danych, zapisanych na karcie pamięci. Służą do tego Al Bhed Compilation Spheres. Wystarczy na samym początku gry znaleźć jedną (jej umiejscowienie zawarłem w opisie), by wczytać słownik i uzyskać tłumaczenie wielu napisów i kwestii. Szybko zaowocuje to uzyskaniem dodatkowych korzyści, takich jak różnorodne sekrety i dodatki.

się znacznie od pozostałych.

Najpierw popchnij piedestał do przodu i stań w miejscu, gdzie zniknie, by dostać się do właściwej części. Na dole znajdują się ruchome platformy ze strzałkami oznaczającymi kierunki, w jakich możesz się udać. Uaktywniasz je wciskając X w odpowiednim momencie (niektóre zmieniają się dosyć szybko). Na pierwszym zakręcie wciśnij X, by skręcić w prawo – czasem dobrze jest klepnąć X jeszcze przed strzałką. Jeśli gdzieś pomylisz się przy wyborze kierunku, po prostu wepchnij na taśmę piedestał, który zastaniesz i spróbuj wrócić. Na rozwidleniu nie masz wyboru – tylko jeden kierunek – do przodu. Masz przed sobą piedestał z Bevelle Sphere w nim. Wyjmij ze ściany drugą kulę i umieść ją w piedestale. Gdy to uczynisz, wepchnij go na taśmę, gdzie zniknie. Podąż za nim. Po drodze będziesz musiał potwierdzić, że wybierasz drogę na górę. Jesteś w punkcie wyjścia? Tym razem zignoruj pierwszy zakręt i dopiero na drugim wybierz prawo (jeśli pomylisz się i wybierzesz lewo, po prostu zepchnij piedestał i spróbuj jeszcze raz – nie zgub się!). Tam wyjmij z piedestału jedną kulę i włóż ją w slot na ścianie. Na efekty nie będziesz musiał długo czekać – otworzy to nową część labiryntu. W piedestale zwolnił się jeden slot, więc pora to wykorzystać. Jadąc jeszcze raz od początku, skręć na drugim rozwidleniu, ale tym razem w lewo. Tam wyjmij ze ściany kulę, włóż ją w piedestał i zepchnij go. Teraz na górze nie masz już czego szukać, więc na pierwszym dostępnym zakręcie wybierz drogę w prawo, żeby dostać się na niższy poziom. Tam na pierwszym zakręcie wybierz lewo. Następnie (licząc od skrzyżowania od nowa), skręć w prawo na trzecim. Tam zabierz z piedestału jedną kulę i włóż ją w slot na ścianie. Zaraz obok uzyskasz dostęp do nowej części układanki. Wepchnij piedestał tam, skąd przyjechałeś, wybierz drogę na wprost, a następnie na drugim rozwidleniu skręć (jest tylko jedna możliwość – w prawo). Tam zabierz Glyph Sphere ze ściany i włóż ją w piedestał, który wepchnij na taśmę. Od razu po wyjechaniu stamtąd klep X. Gdybyś jednak nie skręcił w prawo, to odpowiednią drogą jest trzeci zakręt na dolnym poziomie. Powinieneś znaleźć się tam, gdzie pojawiła się droga do wrót z fioletowymi ornamentami. Włóż w nie Glyph Sphere (uprzednio wyjętą z piedestału oczywiście), a znajdziesz za nimi Destruction Sphere. Włóż ją w piedestał, zepchnij go, na rozwidleniu wybierz oczywiście drogę prosto i skręć w prawo przy drugiej strzałce. Byłeś już tutaj – stąd wziąłeś zieloną Glyph Sphere. Teraz wyjmij z piedestału Destruction Sphere i włóż ją w wolne miejsce na ścianie. Po prawej uaktywni się fioletowe pole. Po wyjechaniu stamtąd, ponownie skręć od razu w prawo, zabierz ze ściany Bevelle Sphere, włóż ją w piedestał, zepchnij go, na rozwidleniu wybierz drogę prosto i skręć na najbliższym możliwym zakręcie (pierwszym – w prawo). Tutaj popchnij piedestał w dół ekranu, a znajdziesz się u stóp schodów. Na górze, po prawej w skrzyni jest HP Sphere, pod nią zaś punkt, który po dotknięciu przeniesie piedestał na górę. Wyjmij zeń Bevelle Sphere, która po włożeniu w slot na wprost uruchomi taśmę po lewej. Popchnij piedestał w tamtym kierunku, a w skrzyni znajdziesz Knight Lance. Teraz popchnij go jeszcze raz, by wrócić, i możesz już spokojnie pójść w prawo. Ufff.

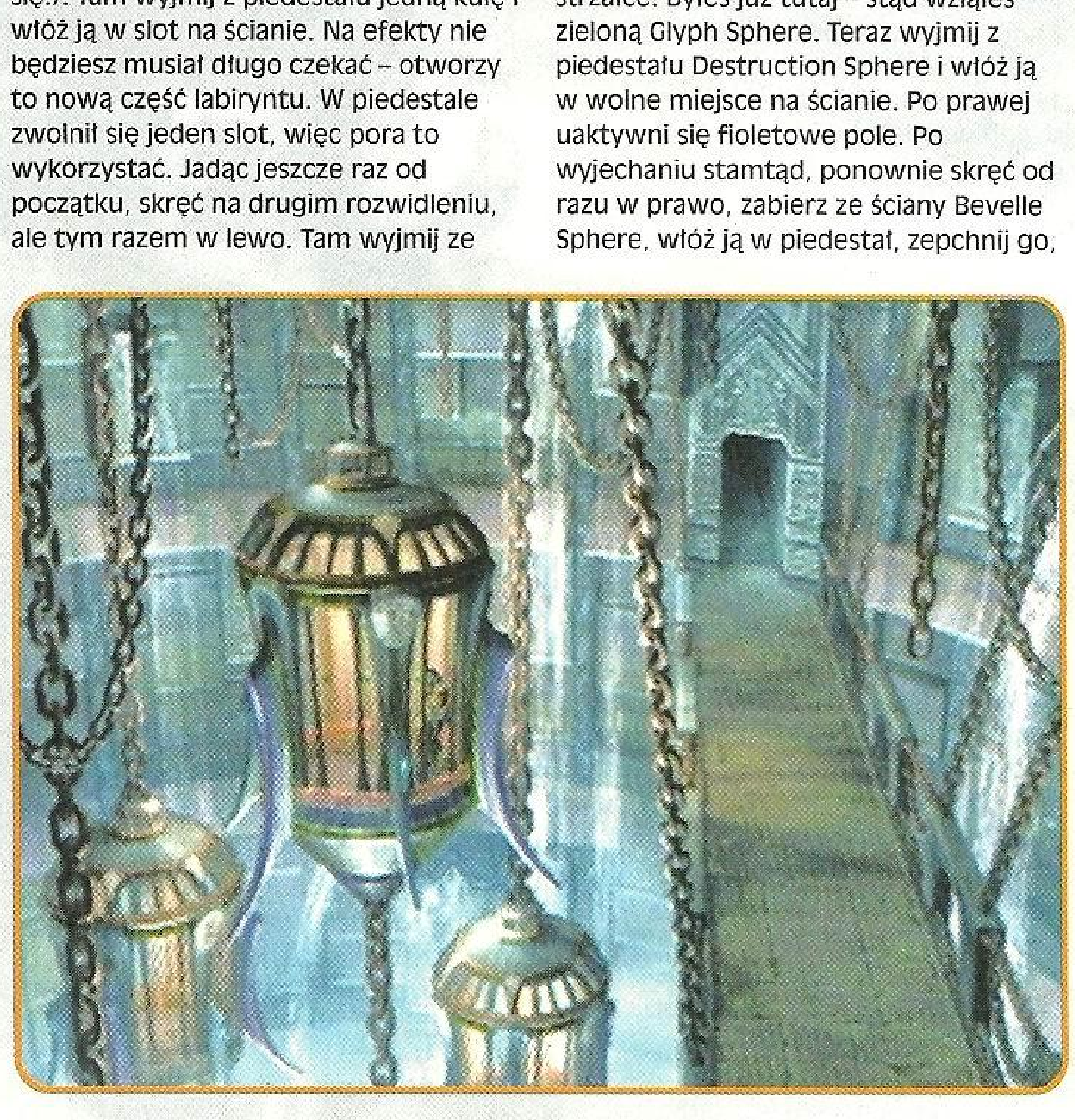
Tam czeka już na Ciebie reszta drużyny, a za drzwiami, które Tidus z Kimahrim zaraz sforsują, modli się Yuna. Już niedługo będziesz mógł nazwać piątego Aeona i zapisać stan gry. Przydatna opcja, zważywszy na mające za chwilę nastąpić wydarzenia. Tidus, Rikku i Wakka zostaną wtrąceni do wodnego lochu. W tym czasie Seymour, Mika i Kinoc knują niecne plany. Tekst tygodnia: „Would you trust a man who murdered his father?" – sytuacyjny.

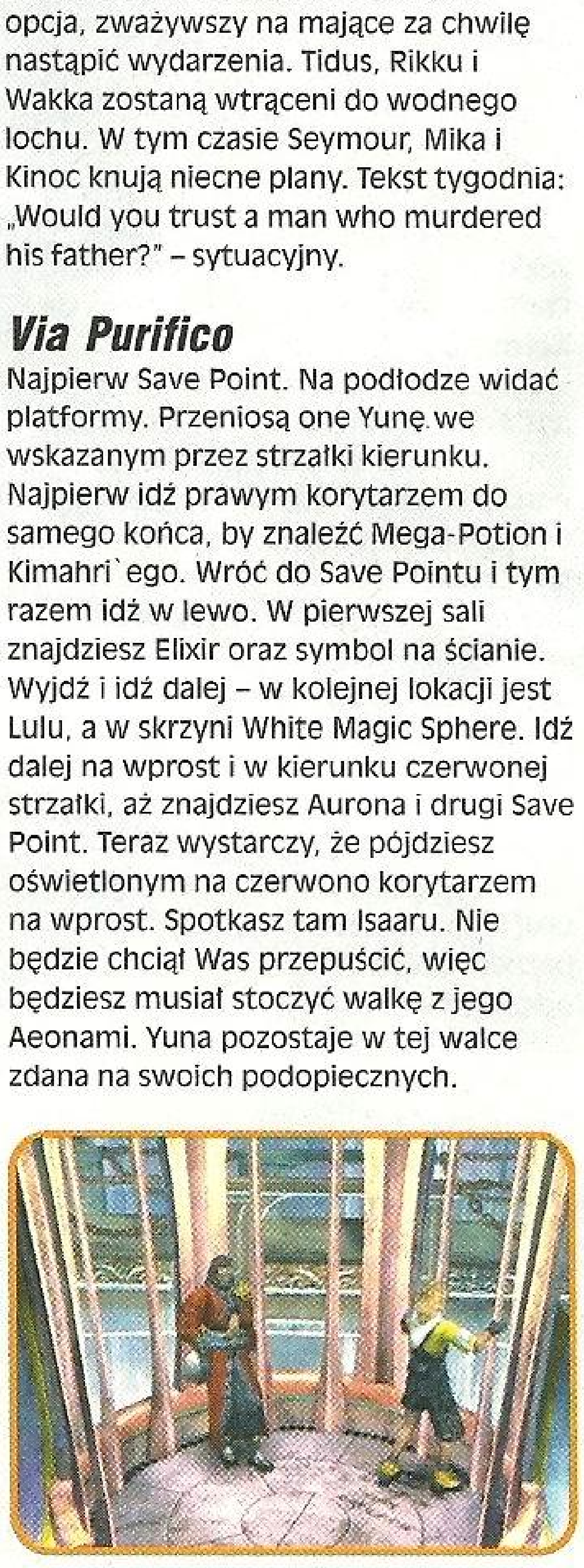
Via Purifico

Najpierw Save Point. Na podłodze widać platformy. Przeniosą one Yunę we wskazanym przez strzałki kierunku. Najpierw idź prawym korytarzem do samego końca, by znaleźć Mega-Potion i Kimahri`ego. Wróć do Save Pointu i tym razem idź w lewo. W pierwszej sali znajdziesz Elixir oraz symbol na ścianie. Wyjdź i idź dalej – w kolejnej lokacji jest Lulu, a w skrzyni White Magic Sphere. Idź dalej na wprost i w kierunku czerwonej strzałki, aż znajdziesz Aurona i drugi Save Point. Teraz wystarczy, że pójdziesz oświetlonym na czerwono korytarzem na wprost. Spotkasz tam Isaaru. Nie będzie chciał Was przepuścić, więc będziesz musiał stoczyć walkę z jego Aeonami. Yuna pozostaje w tej walce zdana na swoich podopiecznych. Zauważ, że Grothia (czyli jego Irfit – 8 000 HP) rozpoczyna z naładowanym wskaźnikiem Overdrive, więc Shield to pierwsza opcja, jakiej powinieneś użyć! Dalej jeszcze Valefor jako Pterya (12 000 HP) i Bahamut jako Spathi (20 000 HP). Masz pięć Aeonów, a on tylko trzy – nie powinieneś mieć problemu. Aha – Spathi co 5 rund używa Mega Flare, więc postaraj się ubić go, nim użyje go kilkukrotnie!

Gdy akcja przeniesie się do reszty grupy i odzyskasz kontrolę nad Tidusem popłyń w lewo i zapisz stan gry. Po prawej jest skrzynia. Możesz dzięki niej zaopatrzyć się w potrzebne przedmioty, kupując je. Upewnij się, że masz pod dostatkiem wszelkiego rodzaju Potionów i Pheonixów. Za rogiem jest drugi Save Point – ostatnia szansa, by przygotować się do walki. Za pomocą Trigger Command otwórz kolejno dwa zamki w bramie i uciekaj. Powtarzaj czynność, aż znajdziesz się bezpiecznie za kratą. Stamtąd możesz łatwiej wykończyć potwora, nie narażając się na uszczerbek. Ten sposób ma jednak wadę, gdyż pominiesz dwa przydatne przedmioty – Avenger (broń dla Tidusa) i Rematch. A żeby wygrać, wystarczy rzucić w potwora dwa razy Phoenix Down! To taka mała niespodzianka... Po walce i zebraniu przedmiotów płyń dalej.

Znowu razem! A Yuna nie pozwoli drużynie tak łatwo się rozdzielić przy tej okazji. Jak tylko będziesz mógł, zapisz stan gry, możesz też teraz kupić coś od O`aki. Po drodze jeszcze raz postawiono Save Point, być o niczym nie zapomniał. Gdy upewnisz się, że wszystko OK, biegnij dalej – Kimahri nieźle sobie radzi w pojedynkę, jednakże czas go wesprzeć! Na początku wykorzystaj Trigger Commands, aby zwiększyć swoje statystyki. Unoszący się przed Seymourem potwór, za każdym razem gdy straci wszystkie HP, absorbuje je od





Seymour: Now, he has no worries.
He has been granted sleep eternal.

niego. Na początku po 4 000, później 2 000, a na koniec już tylko 1000. Gdy stwierdzisz, że jest to niewystarczająca liczba, a jemu samemu niewiele pozostało, weź się za Seyomoura – nie wcześniej – atak Flare nie jest zbyt przyjemny. Korzystaj z Overdrive`ów całej drużyny. Szczególnie przyda się Mix Rikku (użyj Power Spheres), która dodatkowo może zabrać bossowi Tetra Elemental, oraz jej Al Bhed Potions. Po kolei możesz wykorzystać też swoje Aeony, ale one długo nie wytrzymają, warto zatem, by miały naładowane Overdrive`y przed walką. Powodzenia!

Gdy wszystko się uspokoi, skorzystaj z Save Pointu. Posłuchaj rad i udaj się za Yuną. Trafisz bez problemu – cały czas w dół. Rankiem udaj się tą samą drogą, ale obok stojącej tam dziewczyny skręć w lewo, a w kolejnej lokacji podążaj w tym samym kierunku, by znaleźć Jecht`s Sphere. Po tym wróć i udaj się drogą w prawo. Po drodze rzucisz okiem na mapę i znajdziesz Save Point.

Calm Lands

Masz przed sobą ogromną połać terenu. Nie ma sensu na razie ich przeszukiwać, dopóki nie zdobędziesz środka transportu. Idąc w lewo spotkasz człowieka, który ma Ci do opowiedzenia kolejną historię. Od kierowcy dziwnego pojazdu zaś, możesz nabyć nieco broni i przedmiotów. Pośrodku pola znajduje się Rin`s travel Agency. Udaj się tam. Spotkasz ojca Zuke. Po rozmowie skorzystaj z Save Pointu. W północno-zachodniej części lokacji znajdziesz trenera chocobosów, który pozwoli Ci dosiąść jednego w zamian za wytrenowanie go. Zasady są proste – musisz dobiec na zwierzaku do mety w wyznaczonym czasie, nie pozwalając by zbaczał z trasy. Wróć tu później, by zdobyć więcej nagród. Teraz tylko przeszukaj dokładnie całe pola by odnaleźć nieco przydatnych przedmiotów i obejrzeć teren. Jeśli chcesz, kup broń od właściciela Monster Areny i zacznij dla niego łapać potwory. Będziesz miał jeszcze na to czas, więc teraz możesz już udać się tam, gdzie wskazuje czerwona strzałka.

W kolejnej lokacji znajdziesz Save Point, z którego lepiej skorzystać, gdyż zaraz za mostkiem czekają wysłannicy Seymoura wraz ze swoim potworem. Użyj umiejętności Provoke, czym wprowadzisz potwora w stan Berserk. Wtedy będzie używał jedynie swojego Blast Punch, który działa tak jak czar Demi, co sprawi, że będzie atakował jedynie postać, która użyła Provoke i nie zabije nikogo. Teraz możesz zająć się spokojnie zbijaniem jego 64 000 HP. Jeśli nie masz czasu, ochoty lub umiejętności na zdobywanie kolejnego Aeona, omiń kolejny akapit i przejdź od razu do Mount Gagazet. W innym przypadku, po walce idź drogą w dół, aż do lokacji z Save Pointem. Tam skieruj się w lewo.

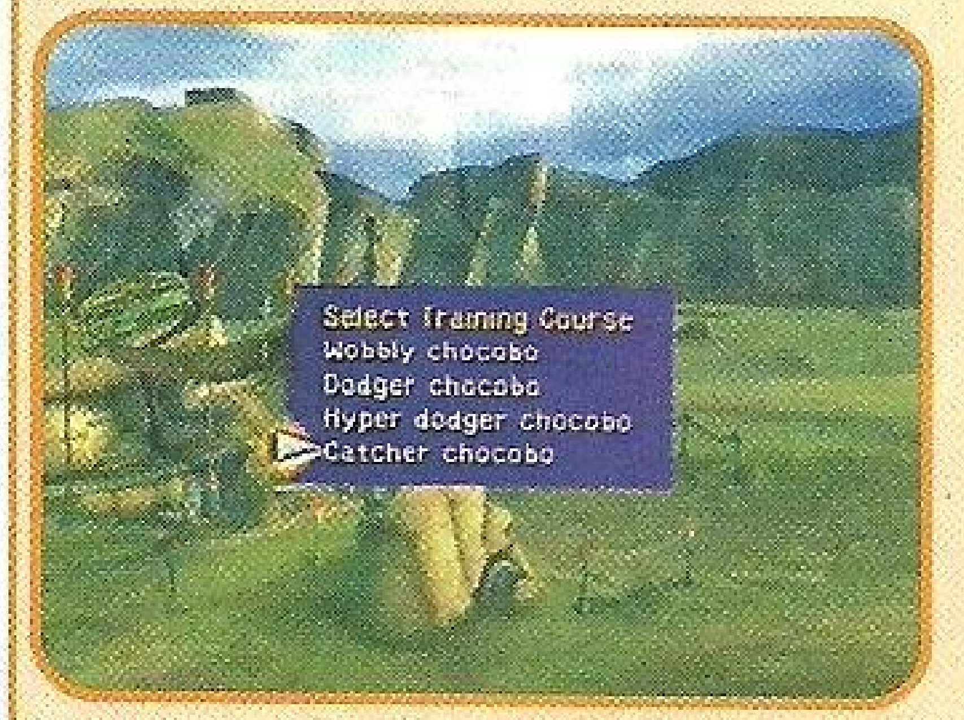
Cavern of the Stolen Fayth

Idź przed siebie, po chwili odbij w prawo by zebrać Magalixir i idź dalej. Potem znów w prawo po Lv. 2 Key Sphere i kontynuuj bieg w lewo. Na rozwidleniu pójdź prosto po Fortune Sphere, następnie wróć i idź w lewo. Na wprost masz skrzynię z zawartością, po prawej – Save Point. Dalej, jeśli pokonasz Aeona summonerki – Yojimbo, później, wybierając kierunek podróży stojąc na platformie ze strzałkami możemy wybrać Chamber of the Fayth i płacąc odpowiednią kwotę pozyskać tego Aeona. Strzałki po bokach prowadzą do dodatkowych przedmiotów (m. in. Flexible Arm).

Mount Gagazet

Przejdź przez kolejny mostek, by trafić na górską ścieżkę. Tam idź według strzałek. Poza pojedynkiem z Biranem i Yenke nie czeka Cię tu wiele szczególnych atrakcji. Najpierw kilka scen z Yuną w roli głównej, po których rusz w dalszą drogę. Wtedy Ronso postanowią nie przepuszczać Kimahri`ego. Masz do stoczenia walkę – w sumie jej największą trudnością jest, by przy użyciu umiejętności Lancet nauczyć się od przeciwników jak najwięcej Overdrive`ów. A niektóre, jak na przykład White Wind, Doom czy Mighty Guard są bardzo przydatne. Do

Mini gry



Błyskawice w Thunder Plains

W tej mini grze Twoim celem jest unikanie uderzeń wszechobecnych piorunów. Zadanie może nie jest skomplikowane, ale na pewno czasochłonne. Technika jest prosta – jedyne co musisz zrobić, to biegać po lokacji i wciskać X odpowiednio szybko, gdy ekran rozbłyska. Za uniknięcie odpowiedniej liczby uderzeń przewidziane są nagrody – ostatnia – niezbędna. Przedmioty są do odebrania w Travel Agency, w skrzyni nieopodal.

Ilość unikniętych uderzeń pioruna	Nagroda
5 razy	X-Potion (X2)
10 razy	Mega-Potion (X2)
20 razy	MP Spheres (X2)
50 razy	Strength Sphere (X3)
100 razy	HP Sphere (X3)
150 razy	Megalixirs (X4)
200 razy	Venus Sigil

Aby ułatwić sobie nieco zadanie, dobrym pomysłem będzie wyekwipowanie zbroi wyposażonej we właściwość „No Encouters" co pozwoli Ci na uniknięcie losowych walk, znacznie przedłużających i utrudniających tą zabawę. Jeśli dysponujesz Action Replayem 2, możesz również użyć kodu, który znajdziesz w stosownym dziale. Aby nadać zbroi tą właściwość w normalny sposób będziesz musiał zmodyfikować ją (menu Customise) używając do tego celu 30 sztuk Purifying Salt.

Podczas zabawy nierzadko może zdarzyć się, że jednak zostaniesz trafiony piorunem. W myśl zasady „nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło", również za to przewidziane są nagrody. Za wyłapanie 30 uderzeń otrzymasz Ether; za 80 – Elixir.

Motylki

Po raz pierwszy będziesz miał okazję zapoznać się z tą mini-grą w Macalania Woods. Dziwna postać trzymająca harfę wyjaśni Ci pokrótce jej zasady. Zasady są proste – biegając po lesie napotykasz latające tu i ówdzie motyle. Występują w dwóch kolorach – niebieskim i czerwonym. Możesz łapać je wciskając X. Za złapanie określonej ilości niebieskich motylków w odpowiednim czasie czekają Cię rozmaite nagrody (do znalezienia w skrzyni nieopodal). Wpadnięcie na czerwonego motylka zaowocuje natomiast natychmiastową walką, która odbiera cenne sekundy.

Podczas całej gry przyjdzie Ci grać w tą gierkę kilkukrotnie. Pierwszy raz we wspomnianym Macalania Woods (część Central), następnie w Macalania Woods North. Po pokonaniu Spherimorpha (strzegącego pierwszej Jecht Sphere), dostępny czas przeznaczony na łapanie motyli spada o 10 sekund. Kiedy już posiadasz latający statek, czas powraca do stanu początkowego, jednak zwiększa się liczba koniecznych do schwytania motyli (na początku wystarcza siedem sztuk). Po ukończeniu gry w tej ostatniej już fazie, jako nagrody możesz się spodziewać Saturn Sigil.

Grę powinno ułatwić znacznie parę spostrzeżeń: klepanie przycisku X nie jest wcale niezbędne do łapania motyli – wystarczy wbiec w określone miejsce. Drugie spostrzeżenie wiąże się bezpośrednio z tym pierwszym – często położenie motyli nie ma żadnego znaczenia – ważne jest miejsce, w którym trzeba stanąć. To samo tyczy się niestety czerwonych motyli, których należy unikać. Wyśledzenie i zapamiętanie tych miejsc jest kluczem do sukcesu.

CHOCOBOSy

Calm Lands to wielka połać terenu po której aż nie przystoi poruszać się na piechotę. Nic więc dziwnego, iż w północno-zachodniej części lokacji, na skraju urwiska, spotkać możemy pewną panią, która zaoferuje nam trening chocobosów. Korzyści z niego płynące są oczywiste już na pierwszy rzut oka – nawet ukończenie pierwszego, najprostszego etapu treningu pozwoli nam w dowolnym momencie gry dosiadać zwierzaka, co okazuje się niezbędne do znalezienia wielu sekretnych miejsc. Ta mini-gra jest więc praktycznie nie do przeskoczenia dla wszystkich, którzy chcą wyciągnąć z Final Fantasy X nieco więcej. A przy okazji jest świetną zabawą, która na wyższych poziomach zaawansowania zaowocuje bardzo wymiernymi korzyściami.

Na samym początku trenerka nauczy Cię jazdy na chocobosie. Sterowanie jest banalne – wciśnięcie O powoduje zejście z ptaka, zaś za pomocą X możemy go dosiąść (przy czym po zostawieniu go, pozostaje on w oczekiwaniu na swoim miejscu, dopóty, dopóki nie zdecydujesz się opuścić Calm Lands). Chocobosem kierujemy tak samo jak normalną postacią, a poruszając się na nim nadal możemy zbierać przedmioty i rozmawiać z ludźmi. Dodatkowym plusem jest unikanie losowych walk, gdy korzystamy z żółtego wierzchowca. Wartym odnotowania faktem jest możliwość docierania za ich pomocą do niedostępnych normalnie części lokacji, kryjących najczęściej cenne niespodzianki. Takie miejsca zostały oznaczone żółtym piórem, które łatwo dostrzec na zielonej trawie. Gdy znajdziemy takowe, wystarczy stanąć przy nim i nacisnąć X, by ptak spełnił swoje zadanie.

Przed Tobą cztery próby, które będziesz musiał pomyślnie przejść. Możesz próbować kilkukrotnie, nawet po zaliczeniu danego testu, gdyż każde pobicie wyznaczonego limitu czasu zaowocuje otrzymaniem cennych nagród.

Wobbly Chocobo

Ten test polega na doprowadzeniu dzikiego chocobosa do linii mety przed upływem 12,8 sekundy. Problem w tym, że zwierzak wcale nie ma ochoty biec prosto, co chwila skręcając i miotając się na wszystkie strony. Twoim zadaniem jest korygowanie jego drogi, tak by była możliwie jak najprostsza.

Za dobiegnięcie do mety przed upływem wyznaczonego czasu (12,8 sec.) otrzymasz Elixir.

Za pobicie swojego rekordu dostaniesz X-Potion.

Dodger Chocobo

Tym razem musisz unikać blitzballów lecących w Twoim kierunku. Każde uderzenie jest stratą około 3 sekund.

Za dobiegnięcie do mety przed upływem wyznaczonego czasu (16,8 sec.) otrzymasz Lv. 1 Key Sphere.

Za pobicie swojego rekordu dostaniesz Mega-Potion.

Hyper Dodger Chocobo

W tej próbie, prócz piłek, należy uważać na lecące ptaki. Reszta zasad pozostaje taka sama.

Za dobiegnięcie do mety przed upływem wyznaczonego czasu (18,5 sec.) otrzymasz Lv. 2 Key Sphere.

Za pobicie swojego rekordu dostaniesz Ether.

Catcher Chocobo

Ostatni test nie należy do najłatwiejszych, szczególnie gdy zależy Ci na głównej nagrodzie, którą jest Sun Sigil. Ta próba, to wyścig przeciwko trenerce. Po drodze możesz zbierać balony, które pozwalają zmniejszyć wynikowy czas o trzy sekundy za każdy z nich. Uważaj też, by nie zostać uderzonym przez ptaka, gdyż nie tylko dodaje to do licznika 3 sekundy, ale w dodatku kosztuje kolejne 1,7-1,9 sekundy zanim odzyskasz utraconą prędkość.

Za dobiegnięcie do mety przed upływem wyznaczonego czasu (45,0 sec.) otrzymasz Lv. 3 Key Sphere.

Za pobicie swojego rekordu dostaniesz Turbo Ether.

Zdobycie Sun Sigil jest nie lada wyzwaniem – musisz osiągnąć czas 0:00,0 sekund! W tym celu musisz zebrać przynajmniej 14 balonów i być uderzonym najwyżej przez jednego ptaka, a to wszystko w czasie krótszym niż 39 sekund. Dużym ułatwieniem będzie, jeśli uda Ci się zebrać balony znajdujące się zaraz po starcie, gdyż w dalszej części wyścigu nadlatujące ptaki skutecznie utrudniają ich zbieranie. Powodzenia!

Sekrety

AIRSHIP

Kiedy posiadasz już statek powietrzny, do istniejącej listy lokacji możesz dodać nowe, kryjące przeróżne niespodzianki. Oto jak się do tego zabrać.

SEARCH MODE - Coordinates

W menu wywoływanym przez zagadnięcie Cida na statku wybierz Ten właśnie tryb. Poniżej masz współrzędne. Są nieco niedokładne, ale to jest właśnie margines błędu. Ważne, żebyś ustawił kursor mniej więcej w podanym położeniu i wcisnął X. Odnalezione lokacje dochodzą do listy automatycznie.

Lokacja	Współrzędne
Omega Ruins:	x = 74.101, y = 36.099
Sanubia Sands	x = 15.028, y = 41.836
Baaj Temple	x = 16.726, y = 57.986
Besaid Falls	x = 29.688, y = 73.073
Battle Site	x = 39.676, y = 57.985
Mi'ihen Ruins	x = 33.938, y = 57.135

INPUT MODE - Passwords

Postąp analogicznie jak w punkcie poprzednim. Poniżej masz hasła, których wpisanie zaowocuje odkryciem nowych lokacji.

Lokacja	Hasło
Mushroom Rock	GODHAND
Besiad Ruins 1	VICTORIOUS
Besaid Ruins 2	MURASAME

SPHERE THEATER - LUCA

W tej właśnie lokacji masz możliwość przesłuchania ścieżki dźwiękowej i objerzenia wszystkich wstawek FMV z gry. Z dwoma zastrzeżeniami: tych, które miałeś już przyjemność obejrzeć (ew. usłyszeć), a po drugie musi być Cię na to stać. Jedna Movie Sphere kosztuje 5 000 gil, a Music Sphere – 2 000 gil. A biorąc pod uwagę ich ilość – 50 Movie Spheres oraz 68 Music Spheres, nie będzie to hobby zbyt tanie. Można oczywiście skorzystać z kodu (za pomocą AR2) na nieskończoną ilość gil – ale co to za satysfakcja? Poniżej lista dostępnych kul:

MOVIE SPHERES

#1: Zanarkand
#2: We Call It "Sin"
#3: Sinspawn
#4: This Is It
#5: Blitzball!
#6: A Summoner Is Born
#7: Lulu's Contempt
#8: Kimahri's Challenge
#9: Fear On The Sea
#10: Sin Arises
#11: Sin's Threat
#12: Futile Resistance
#13: Failure
#14: Kilika Dusk
#15: The Dance
#16: Luca Harbor
#17: Let The Games Begin
#18: The Legend Lives
#19: The Dark Aeon
#20: No Better Plan
#21: Judgement
#22: Ex Machina
#23: Sin's Wake
#24: Reunion
#25: Metropolis
#26: Otherworld
#27: Sin Sleeps
#28: Homecoming
#29: Dry Dock
#30: Nayto Du Ku
#31: Leaving Home
#32: The Glory of Yevon
#33: The Red Carpet
#34: False Vows
#35: Believe
#36: The Spring
#37: The Summit
#38: The Last Chapter
#39: Sinrise
#40: Departure
#41: The Approach
#42: Terra Graviton
#43: Gravity Sucks
#44: Heaven's Fall
#45: Vena!
#46: Machina Redux
#47: Sinfall
#48: Evenfall
#49: Face Off
#50: Breaking Through

MUSIC SPHERES

#M01: Zanarkand
#M02: Prelude
#M03: Tidus' Theme
#M04: Run!!
#M05: Creep
#M06: Battle Theme
#M07: Enemy Attack
#M08: Game Over
#M09: Out Of The Frying Pan
#M10: Victory Fanfare
#M11: Leap In The Dark
#M12: Underwater Ruins
#M13: The Blitzers
#M14: Wandering
#M15: Besaid
#M16: Spira Unplugged
#M17: Phantoms
#M18: The Trials
#M19: The Summoning
#M20: Braska's Daughter
#M21: Yuna's Theme
#M22: Good Night
#M23: Decision On The Deck
#M24: Movement In Green
#M25: A Fleeting Dream
#M26: Calm Before The Storm
#M27: Face Off
#M28: Grand Maester Mika
#M29: Luca
#M30: The Splendid Performance
#M31: Auron's Theme
#M32: Blitz Off!
#M33: Mi'ihen Highroad
#M34: Chocobo Jam
#M35: The Travel Agency
#M36: Seymour's Theme
#M37: Moment Of Truth
#M38: Djose Temple
#M39: Ridess The Shoopuf?
#M40: Rikku's Theme
#M41: Oui Are Al Bhed
#M42: Guadosalam
#M43: Thunder Plains
#M44: Jecht's Theme
#M45: The Burning Sands
#M46: The Wedding
#M47: Assault
#M48: Tragedy
#M49: Believe
#M50: Servants Of The Mountain
#M51: Macalania Woods
#M52: Via Purifico
#M53: Bravely Forward
#M54: The Unsent Laugh
#M55: Seymour's Ambition
#M56: Illusion
#M57: Yuna's Decision
#M58: Nostalgia
#M59: Peril
#M60: Launch
#M61: Challenge
#M62: Beyond The Darkness
#M63: The Void
#M64: The Truth Revealed
#M65: Pursuit
#M66: Gloom
#M67: Patricide
#M68: The Temple Players
#M69: Hum Of The Fayth
#M70: Lulu's Theme
#M71: Wakka's Theme

Ostatnie trzy utwory stanowią specjalną kolekcję i możliwość ich kupna za 40 000 gil pojawi się dopiero, gdy będziemy już w posiadaniu pozostałych.

Jecht Spheres

Podczas podróży do Zanarkandu Jecht dokonał zapisu swoich wspomnień w specjalnych kulach. Rozrzucone po całym świecie zawierają nie tylko ważne informacje, ale również są niezbędne do otrzymania najlepszej broni dla Aurona. Poniżej lista ich wszystkich wraz z opisem zawartości oraz lokacjami, gdzie można je znaleźć.

SPHERE # 1

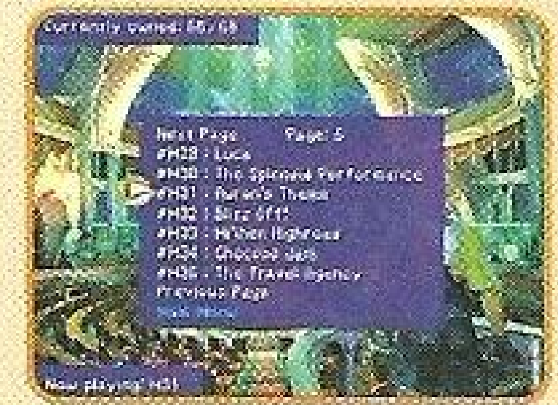
Miejsce: Macalania Woods. Dostaniesz ją po pokonaniu Spherimorpha.
Treść: Wiadomość od Jechta dla Tidusa.

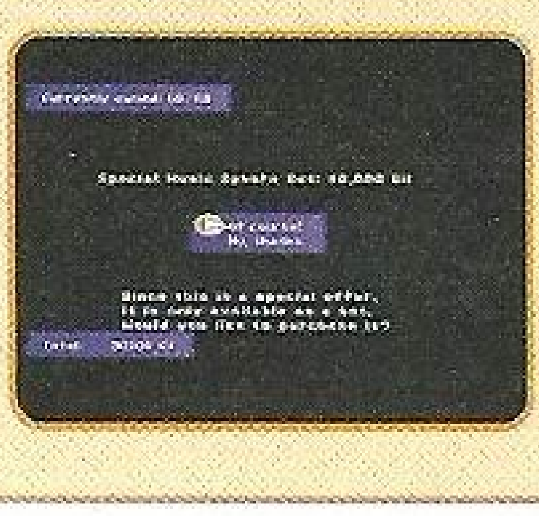
SPHERE # 2

Miejsce: Macalania Woods South.
Treść: Oto jak Jecht zakończył bycie strażnikiem Lorda Braski.

SPHERE # 3

Miejsce: Besaid Village – miejsce po prawej od wejścia do świątyni.
Treść: Wydarzenia mające miejsce gdy trójka pojawiła się po raz pierwszy na wyspie Besaid.





SPHERE # 4

Miejsce: Mostek na statku S.S. Liki.
Treść: Droga Jechta, Aurona i Lorda Braski do Kilika.

SPHERE # 5

Miejsce: Luca Stadium. Basement A., nieopodal szatni Aurochów.
Treść: Rozmowa Jechta z Auronem na temat Tidusa i blitzballu.

SPHERE # 6

Miejsce: Mi'ihen Highroad – południowy kraniec Old Road.
Treść: Jecht, Auron i Lord Braska walczą z Chocobo Eaterem.

SPHERE # 7

Miejsce: Mushroom Rock. Precipice, close to elevator.
Treść: Rozmowa Aurona i Kinoca.

SPHERE # 8

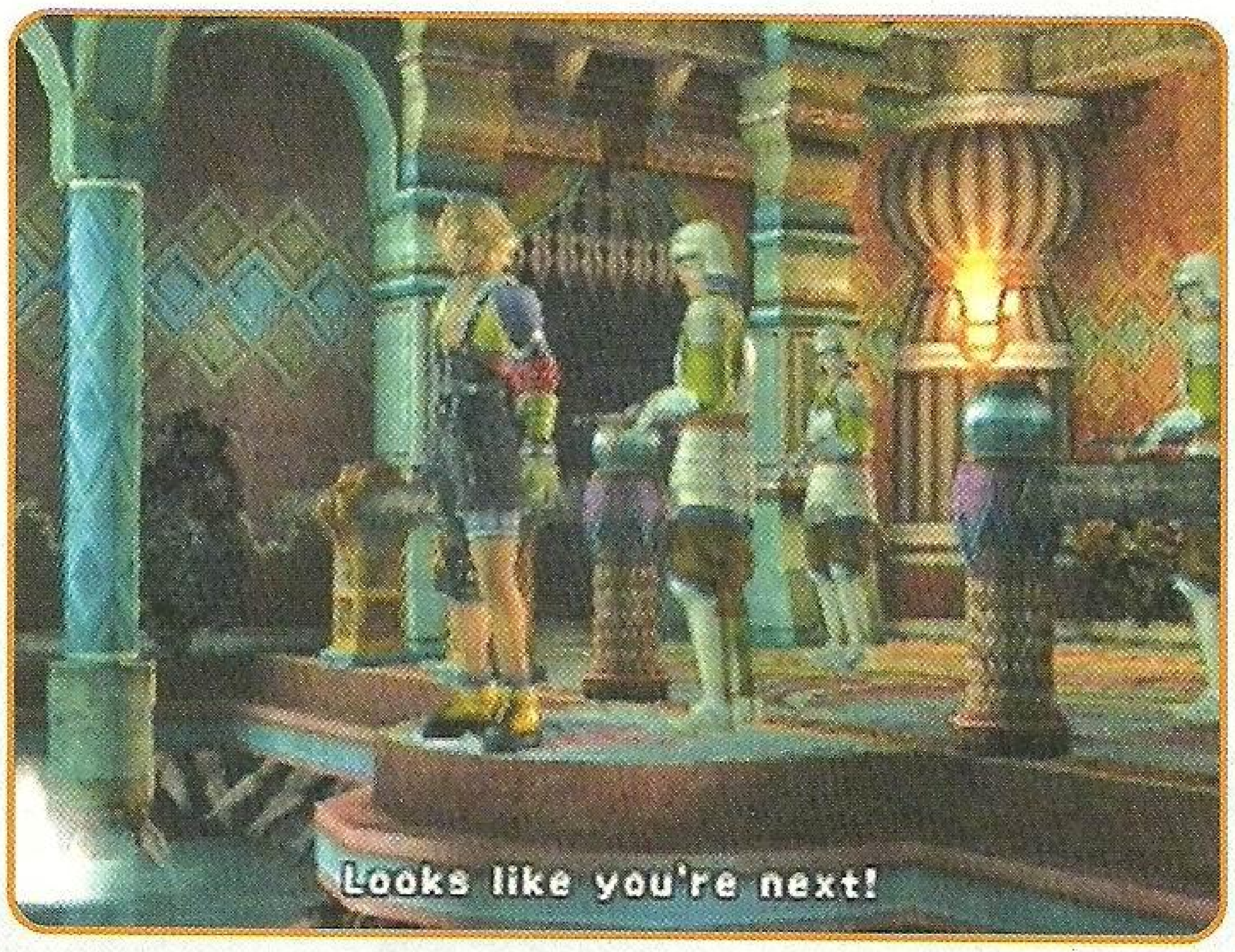
Miejsce: Moonflow South Wharf.
Treść: Przeprosiny Jechta po zaatakowaniu Shoopufa. regrets.

SPHERE # 9

Miejsce: Thunder Plains South – wschodnia część.
Treść: Wyruszenie z Thunder Plains do Guadosalam.

SPHERE # 10

Miejsce: Gagazet Mountain Trail.
Treść: Wiadomość od Lorda Braski dla Yuny.



dzieła więc. Po walce wszystko ułoży się o wiele lepiej, niż się na to zanosiło. Po drodze pozbieraj potrzebne przedmioty. Podążaj górską ścieżką, zatrzymując się przy wyróżniających się miejscach, by usłyszeć o nich parę słów. Praktycznie każda ścieżka kryje w sobie jakieś wartościowe przedmioty, warto więc sprawdzić wszystkie jakie zobaczysz na mapce. Dzięki niej wszystkie odnogi są łatwo widoczne i oszczędzają sporo tłumaczenia co i gdzie można znaleźć. Po prostu bądź uważny, a niczego nie przeoczysz, zapewniam. Po drodze spotkasz brata O`aki, który zaoferuje Ci towar do sprzedania. Ostatecznie, idąc w kierunku wskazywanym przez czerwoną strzałkę, trafisz na Save Point, gdzie powinieneś zregenerować siły. Czeka Cię bowiem spotkanie. Niezbyt miłe. W tym momencie, jeżeli nie chcesz zbytnio się męczyć, stocz nieco walk i naładuj swoim Aeonom wskaźniki Overdrive. To samo sugeruję w przypadku wszystkich postaci. Gdy walka się rozpocznie, rzuć czar Hastega, a następnie zrób użytek po kolei ze swoich Aeonów. Overdrive`y naszych bohaterów powinny załatwić resztę. Seymour w tym wcieleniu ma 70 000 HP. Po walce i kilku ciekawych scenach dotrzesz do Save Pointu (po drodze, miedzy kolumnami znajdziesz Saturn Crest), by zaraz po nim znaleźć się w dziwnym miejscu. Już po chwili Tidus zapadnie w sen, a może przebudzi się? Twoim zadaniem jest jedynie pokierować nim do drzwi po prawej, a następnie wysłuchać, co ma do powiedzenia tajemnicza postać i podążać za nią. Po chwili Tidus powróci do reszty drużyny po tym chwilowym „omdleniu". Udaj się dalej.

Gagazet – Mountain Cave

W jaskini jest save Point. Użyj go i pójdź drogą w lewo – za czerwoną strzałką. Tam Twój wodny team w składzie Rikku, Tidus & Wakka będzie mógł znów sobie popływać. Kieruj się do następnej lokacji, a w niej płyń dalej do przodu, aż do schodów (na prawą odnogę przed nimi nie zwracaj uwagi). Wbiegnij po nich. Tam czeka Cię „The First Trial of Gagazet", czyli pierwsza gra zręcznościowa w tej jaskini. Twoim celem jest trafienie piłką w kulę otoczoną obracającymi się osłonami. Zauważ, że obracają się ze stałą prędkością i są w nich przerwy. Następnie rzuć raz na próbę (X), żeby oszacować czas, w jakim piłka dociera do celu, a później wykorzystaj zebrane informacje by trafić. Gdy to zrobisz, kula zmieni kolor, a Ty będziesz mógł zabrać ze skrzyni Lv. 1 Key Sphere. Wróć do Save Pointu tą samą drogą, i tym razem idź po kolejnych schodkach na wprost. Dalej lewą odnogą i przez wodę cały czas do końca korytarza. Tam czeka kolejna zagadka – wyślij Rikku do zielonego symbolu, Tidusa do niebieskiego a Wakkę – do czerwonego. Wróć, zanurkuj (O) i zabierz Fortune Sphere ze skrzyni. Cofnij się ponownie. W lokacji, gdzie wychodzisz z wody, po lewej otworzyło się przejście – kierunek wskazuje czerwona strzałka. Udaj się tam, idąc po kamiennych stopniach. Po rozmowie z Auronem idź dalej tą drogą. Znajdziesz tam Save Point, który może okazać się przydatny, zważywszy na osobę (?) kolejnego bossa. Użyj umiejętności Threaten (Auron), a Sanctuary Keeper skostnieje ze strachu. Teraz rzuć Hastega na całą drużynę i tłucz go tak długo, aż padnie, rzucając co jakiś czas Threaten żeby ostudzić bojowe zapędy potwora. Jeśli nie uda Ci się użyć tej umiejętności (pojawi się komunikat >Miss<) nie zrażaj się, tylko próbuj ponownie. Powinno pójść bezproblemowo. Podczas walki masz jeszcze okazję skraść Turbo Ether. Po kilku scenach udaj się w lewo. Tak, nie mylisz się – Tidusowi właśnie udało się odnaleźć swój

Zanarkand

Po wzruszającej scenie podnieś z ziemi upuszczoną przez dziewczynę Yuna`s Sphere by dowiedzieć się, co chciała Wam wszystkim przekazać na pożegnanie. I by pojąć jego pełny wydźwięk, koniecznie zwróć uwagę na okoliczności, w jakich Yuna dokonała tego zapisu. Następnie podąż ścieżką w górę podziwiając wspaniałe widoki. Kontynuuj bieg tą drogą aż do miejsca wskazywanego przez strzałkę. Już po chwili doznasz uczucia deja vu. Gdy minie, obejrzysz nieznane dotąd sceny, a po nich odzyskasz kontrolę i będziesz mógł zrobić save. Następnie udaj się za innymi. Trzymaj się drogi nie zapominając o sprawdzaniu zawartości znalezionych skrzyń, w końcu dotrzesz do ruin wielkiej budowli. Przed wejściem po raz kolejny masz możliwość zapisania stanu gry (po lewej). Po wysłuchaniu starca udaj się naprzód. Idąc dalej raczej nie masz możliwości się zgubić, za to jeśli będziesz trzymać się prawej strony, odnajdziesz wejście na górę (jego zarysy są widoczne na mapie) i znajdziesz tam 10 000 gil. Po drodze miniesz Save Point, a zaraz za nim tajemniczą postać. Po krótkiej scenie zbadaj drogi po lewej by znaleźć Friend Sphere. Potem udaj się w prawo i oglądając kolejne sceny nie zapomnij zaraz za wąskim, prowizorycznym mostkiem zejść na dół (odnoga po lewej ręce Tidusa) po Lv. 3 Key Sphere oraz zbierać wszystkiego co znajdziesz po drodze. Ostatecznie znajdziesz się na szczycie schodów, gdzie po obejrzeniu scenki możesz skorzystać z Save Pointu. Przed Tobą kolejna łamigłówka – tym razem jednak w nieco innym stylu.

Zaraz za schodami, dotknij zielonego miejsca pośrodku na posadzce. Przed sobą masz coś w rodzaju ekranu, a komnata jest planszą do gry. Błyszczące punkty na ziemi, po wejściu na nie powodują pojawienie sie figury, do której należą. Uaktywnij tylko te, które pokażą się po dotknięciu ekranu. Jeśli się pomylisz, będziesz musiał zaczynać od początku. Zadanie jest banalne. Gdy to uczynisz, bo bokach pojawi się sześć piedestałów, oraz otworzą się drzwi po lewej. Popchnięcie piedestału owocuje, prócz pojawienia się na ścianie za nim symbolu, uaktywnieniem jednej zagadki w kolejnej sali. Zasada jest taka sama jak poprzednio. Na przemian pchaj kolejne piedestały i rozwiązuj powiązane z nimi puzzle, nie ruszaj jednak piedestałów środkowych – tylko te rozmieszczone po rogach. Kiedy już uporasz się ze wszystkimi czterema „planszami", wyjmij Kilika Sphere (po lewej od ekranu), a zgaśnie światło. Zanieś ją do pierwszej komnaty, do piedestału po lewej. Na koniec weź Besaid Sphere, która pozostała i włóż ją do ostatniego piedestału. I to by było na tyle. Żeby jednak formalnościom stało się zadość, czeka Cię pojedynek z bossem. Aby Cię nieco odstresować, twórcy gry udostępnili właśnie Save Point w lokacji, gdzie się znajdujesz. Użyj go i wejdź do dużej sali, gdzie czeka już Spectral Keeper. Przed walką warto wyekwipować zbroję chroniącą przed stanem Berserk. Korzystając z Trigger Commands możesz zmieniać swoje położenie względem potwora. Rzuć Hastega i przemieść dwie postacie tak, by stały za bossem. Użyj Yuny, by rzucić na Tidusa Protect, zaś nim samym użyj Provoke i stój zawsze przed bestią. Lecz go, gdy odnosi obrażenia, a stojącymi z tyłu postaciami cały czas atakuj przeciwnika, aż straci swoje 52 000 HP. Aeony mogą również być pomocne, ale tylko jeśli mają naładowany wskaźnik Overdrive. Inaczej nie okażą się przydatne.

Po pokonaniu strażnika zjedziecie wszyscy na niższy poziom. Tam możesz zachować stan gry i zregenerować siły przed kolejnym pojedynkiem. Gdy to uczynisz, wejdź przez drzwi. Starzec zaprosi Was dalej. Jeśli chcesz, by gra toczyła się dalej – nie masz wyboru. Gdy podążysz dalej nastąpi długa scena, po której dostaniesz jeszcze na moment wolną rękę. Wejdź po schodach. Lady Yunalesca już czeka by zabrać naszym bohaterom nadzieję. Na szczęście Yuna przywróci ją Wam z pomocą Aurona i reszty. Pani, z którą przyjdzie Ci się zmierzyć, to twarda sztuka. Ma trzy kolejne wcielenia (24 000 HP, 48 000 HP i 60 000 HP). Pierwsze powinno okazać się słabe przy wykorzystaniu takich czarów jak Hastega i Reflect. Gdy zmieni swe oblicze, rzuć Dispel by pozbyć się Reflect. Z pewnością nie raz użyje ataku Hellbiter, który nałoży na drużynę status Zombie. Wystrzegaj się wtedy czarów i przedmiotów leczących. Zamiast tego używaj Holy Water na sobie, oraz atakuj ile sił (czar Holy będzie niezwykle pomocny). Gdy drugie wcielenie pozostanie już tylko wspomnieniem, w ostatniej chwili rzuci ponownie Hellbiter. Nie usuwaj na razie statusu Zombie, gdyż każdy, kto nie będzie go posiadał, będzie martwy gdy przeciwnik w swoim trzecim wcieleniu rzuci na wstępie czar Mega Death. Gdy to zrobi, pozbądź się negatywnych statusów, przyzwij Aeony (i lepiej, by miały gotowe Overdrive`y!) i w razie ich porażki użyj wszystkiego co tylko masz, by pokonać wroga.

Gdy już tego dokonasz, wchodź cały czas zniszczonymi schodami po lewej (prowadzą w górę, donikąd), aż natkniesz się na skrzynię zawierającą Sun Crest. Nie zapomnij o tym, gdyż będziesz mógł dostać się tu dopiero gdy zabijesz Dark Bahamuta! Następnie zejdź już schodami w dół (tymi u dołu ekranu). Przy wyjściu Auron będzie Ci miał parę słów do powiedzenia, więc słuchaj uważnie. Potem kieruj się cały czas tą samą drogą, jaką się tu dostałeś, aż Tidus spotka swego ojca. Po tym monumentalnym wydarzeniu Wasz statek zabierze Cię w dalsza drogę.

Airship again!

Od tej pory Save Pointy będą Twoją przepustką do powrotu na statek. Warto o tym pamiętać. Idź za Yuną i Kimahrim. Udali się do lokacji z drugim Save Pointem. Kimahri będzie miał wspaniały pomysł, a więc wróć na mostek i po wysłuchaniu kolejnych świetnych pomysłów reszty załogi podejdź do Cida, a z listy możliwych lokacji wybierz Highbridge, by dostać się do Bevelle.

W tym momencie praktycznie cały świat stoi przed Tobą otworem. Przyszedł czas na wykonywanie sub-questów, granie w mini-gry, odkrywanie kolejnych sekretów i ukrytych lokacji. Poczytaj o tym w stosownym dziale. Gdy uznasz, że masz dość, możesz kontynuować przygodę.

Bevelle

Podejdź do strażników. Shelinda przerwie Wam miłą pogawędkę. Spotkanie z Maesterem Miką nadal aktualne. Gdy Mika rozpłynie się w powietrzu przyjdzie czas na jeszcze jedną konwersację. Najpierw wybierz pierwszą odpowiedź, a potem drugą. W następstwie kolejnych wypadków, znów znajdziesz się na swoim statku.

Airship

Idź na mostek, zrób Save, podejdź do Cida i wybierz lokację – Sin! Bitwa właśnie się rozpoczyna. Biegnij do drugiego Save Pointu, gdzie zapisz stan gry. Teraz do windy. Jeśli jesteś już na górze, przygotuj się na pierwszą walkę. Dzięki Trigger Commands zbliż się do przeciwnika i używając swych najmocniejszych ataków odbierz mu jego 65 000 HP. Przedtem rzuć Hastega i uważaj, gdy potwór zbierze energię by rzucić czar Gravija. Wtedy jak najszybciej rozkaż oddalić się z całym statkiem, by go uniknąć. Po kilku ciekawych scenach czeka Cię identyczna walka. Po niej obejrzysz kilka nowych wydarzeń, by ostatecznie zdecydować się na skok wprost w sam środek walki z kolejnym bossem (a raczej jego kolejną częścią). Sinspawn Genais wijący się na pierwszym planie jest łatwy do pokonania. Jest bardzo wrażliwy na ogień – tu przyda się Firaga (poprzedzona oczywiście obowiązkowym Hastega). Gdy zadasz mu odpowiednią ilość obrażeń, schowa się do skorupy i będzie leczył po każdym Twoim ataku rzucając na siebie Cura. Jeśli masz możliwość użycia Zombiestrike, zrób to, a potwór sam się wykończy. Pozostała jeszcze walka, bardzo podobna do dwóch początkowych. Tym razem jednak nie ma jak odlecieć i uniknąć czaru Gravija. Polegaj wiec na silnych atakach i co jakiś czas lecz drużynę. To tylko 36 000 HP! Upadek był nieuchronny! Po powrocie na pokład znajdź Yunę (jest na samiutkiej górze) i porozmawiaj z nią. Przedtem dobrze by było po tym wszystkim zasave`ować i zregenerować siły. Po rozmowie drużyna zapała żądzą walki. Po raz kolejny wjedź windą na górę by znów zmierzyć się z potworem. Bądź przygotowany. Naładuj Overdrive`y. Rzuć na drużynę Hastega a następnie przyzwij Animę i użyj jej Overdrive`a. To powinno go zaboleć. W drugiej kolejności postaraj się użyć Mega Flare Bahamuta a następnie (gdy się zbliży) Breaków (Armor, Mental) Aurona. Quick Hit będzie również mile widzianą umiejętnością. Nie dopuść by Sin użył swojego Overdrive`a, gdyż będzie to oznaczało najprawdopodobniej koniec gry!

WITHIN SIN

A więc jesteście w środku. Przed Tobą jest Save Point – szansa by wrócić na statek i poznać jeszcze trochę uroków Spiry. Jeśli jednak jesteś już gotowy na ostateczną rozgrywkę, zrób save i ruszaj do boju.

Sea of Sorrow

To dziwne miejsce w istocie przypomina morze. Kryje tak samo wiele sekretów i niespodzianek. Droga na mapce odsłania się podczas eksploracji. Jeśli nie masz ochoty szukać kilku przedmiotów po prostu kieruj się za czerwoną strzałką. W innym przypadku najlepiej jeśli będziesz po prostu trzymał się jednej „ściany" (np. lewej) i idąc tak nie zgubisz się i zbierzesz wszystkie bonusy. Najczęściej są umiejscowione nad wodospadami, a wtedy trzeba dojść do nich właśnie od drugiej strony. Ostatecznie trafisz na save Point przy schodach. Wejdź po nich. Tam po raz ostatni spotkasz Seymoura. Teraz musisz zadbać o to, żebyś to Ty pożegnał jego, a nie on Ciebie. Czary jakich domyślnie używa, oparte są na żywiole ognia. Niech więc Yuna rzuci na drużynę NulBlaze. Kolorowe okręgi na tarczach oznaczają poszczególne elementy – żywioły. Ich ustawienie determinuje rodzaj i ilość używanych przez Seymoura czarów. Jeśli trzy okręgi tego samego koloru są skierowane ku niemu, użyje on czarów trzeciego poziomu (najsilniejsze) opartych na tym elemencie czterokrotnie. Jeśli tylko dwa okręgi tego samego koloru są ustawione w jego kierunku, Seymour użyje czarów drugiego poziomu opartych na odpowiednim elemencie dwukrotnie. Gdy żaden z kolorów okręgów nie zgadza się z pozostałymi, pozostaje mu użycie czterech czarów poziomu drugiego – po jednym dla każdego elementu. Najważniejsze jest, iż ustawienie tarcz możemy kontrolować. W jaki sposób? Gdy walimy w którąś z nich atakiem magicznym – czarem, obróci się ona w prawo. Jeśli użyjemy ataku fizycznego – w lewo. Oto klucz do zminimalizowania siły jego ataków lub wykorzystania ich dla własnych celów! Jeśli wiesz, czego możesz się spodziewać, możesz lepiej przygotować obronę. Użyj Hastega, Armor i Mental Breaków Aurona, rzucaj najmocniejsze czary. Gdy jego HP spadną o połowę możesz zacząć przywać Aeony (sugerowałbym te z naładowanymi Overdrive`ami), co powinno dokończyć dzieła.

Tower of the Dead

Tym razem Yunie uda się wreszcie spełnić swój summonerski obowiązek i wysłać Seymoura tam gdzie jego miejsce. Gdy tego dokona, radzę wrócić na dół i ponownie zapisać stan gry. Potem udać się już w kierunku czerwonych strzałek. Platformy z błękitnymi symbolami prowadzą do wielu sekretnych miejsc i przedmiotów. Uaktywniasz je, gdy stojąc na nich wciskasz X. Przeszukuj teren dokładnie. W lokacji z wyskakującymi z podłogi kolumnami przejścia szukaj po lewej. Do celu prowadzą dwie drogi, więc jeśli chcesz zebrać wszystko, musisz zbadać je obie. W końcu udaj się na wprost od Save Pointu (gdzie sugeruję również zapisać grę). Gdy to uczynisz, coś ogromnego spadnie z góry – to właśnie cel Twojej dalszej wędrówki. Jeśli jesteś pewny, że zapisałeś stan gry, możesz zbliżyć się do różowego symbolu.

The Nucleus

Znajdziesz się na swego rodzaju arenie. Z podłoża co chwilę wyrastają lodowe kolce, po zderzeniu z którymi rozpoczynają się naprawdę ciężkie pojedynki. Potwory są twarde, nierzadko występują w grupach, do tego używają ataków nadających drużynie wiele nieprzyjemnych statusów. Na dole jest licznik. Gdy zbierzesz dziesięć pojawiających się nagle (i tak samo szybko znikających) przedmiotów podczas biegania po arenie, zostaniesz automatycznie przeniesiony do następnej lokacji.

DREAM`S END :(

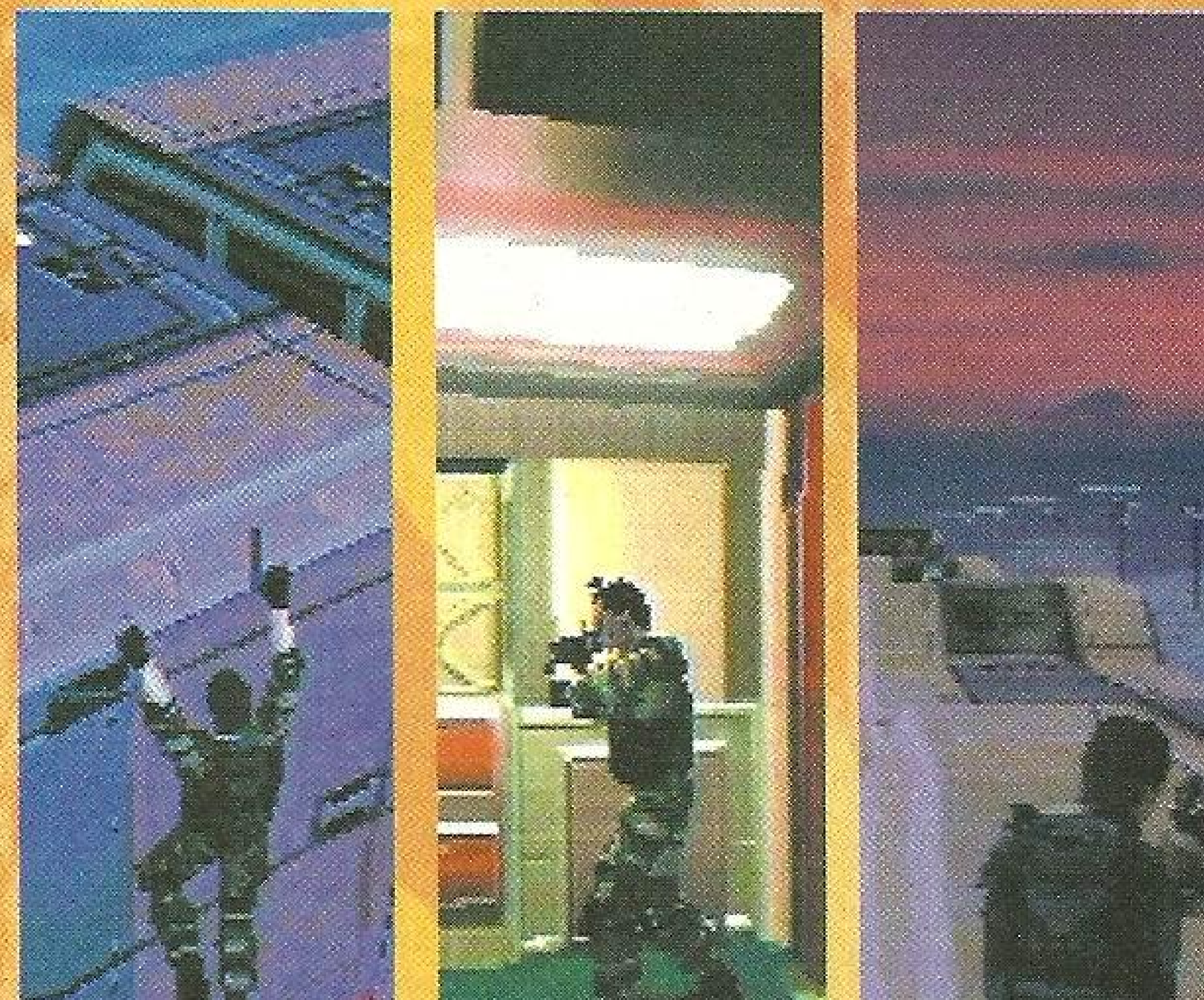
Tutaj na samym początku masz chwilę, żeby jeszcze raz sprawdzić swoją gotowość do walki. Niestety, ostatni Save Point minąłeś już dawno. Samotna postać na środku placu nie może być nikim innym jak... Musisz to zobaczyć na własne oczy! Final Aeon Lorda Braski w całej swej okazałości czeka już na Ciebie!!! Wsłuchując się w apokaliptyczny utwór spróbuj najpierw rozmowy (Trigger Command). Następnie rzuć Hastega, a przeciwnikowi postaraj się nadać status Zombie choćby poprzez użycie broni wyposażonej w Zombiestrike, gdyż nie jest odporny na tego rodzaju zagrywkę. Po takim zabiegu Curaga będzie miała dla niego zaskakujące efekty. Właśnie w tym momencie masz szansę nareszcie pokazać wszystko, czego nauczyłeś się w ciągu tych kilkudziesięciu godzin gry. Tym razem nie ma już sensu oszczędzać niczego na później – pokaż mu wszystko, co masz w garści! Podobnie uczyń w przypadku drugiego wcielenia. Powodzenia!

Pamiętacie jeszcze ostatnią walkę Clouda z Sephirothem w FFVII? Była już praktycznie częścią outra, a jednak musiała się odbyć, aby sprawiedliwości stało się zadość, a Cloud Strife mógł wykonać swój ostatni Limit Break. Tak samo jest i tutaj. Przyjdzie Wam walczyć z własnymi Aeonami, które Yu Yevon owładnął swoją mocą, a następnie z nim samym. Nie możesz przegrać, choćbyś bardzo chciał – wszystkie Twoje postacie mają nałożony status Auto-Life! Yu Yevon ma 99 999 HP i po każdym Twoim ciosie leczy się rzucając czar Curaga. Użyj Zombie Attack, a wszystko skończy się tak szybko, że nawet nie zdążysz pożegnać się ze wszystkimi, którzy muszą odejść. Dlaczego muszą? Nie wiem. Tak już musiało być! Ale uczucie pustki nie opuści Was jeszcze długo...

THE END

konkurs!

Ciągle masz PSOne?
Chcesz fajną gierkę?
A kojarzysz TO?



Zadanie jest proste: podaj tytuł gry, z której pochodzą te obrazki.

Nagrody to pięć egzemplarzy właśnie tej gry!

Odpowiedzi na kartkach pocztowych ślijcie pod adresem:

Independent Press - Neo Plus
skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Konkurs rozwiążemy we wrześniu - spieszcie się!

FIGHT CLUB

Oto Fight Club, odcinek drugi. Widzę, że atak w postaci listów, próśb i gróźb, wycelowany w Gulasha poskutkował, ponieważ dostaliśmy dwie strony. WOW! Oby tak dalej, a niedługo opanujemy całego Neona! Buhahahaha, niedługo cały świat dowie się, co oznacza „Project Chaos" (ale na razie ciiii). Co my tu mamy? Praktycznie cały kącik zdominowany przez Virtua Fightera! Do współpracy zaprosiliśmy o.g., który był tak dobry i udzielił nam kilku cennych wskazówek. Aha, między opracowywaniem kolejnych postaci oglądałem odcinki Chobits.

o.g & Etchi G

DBZ

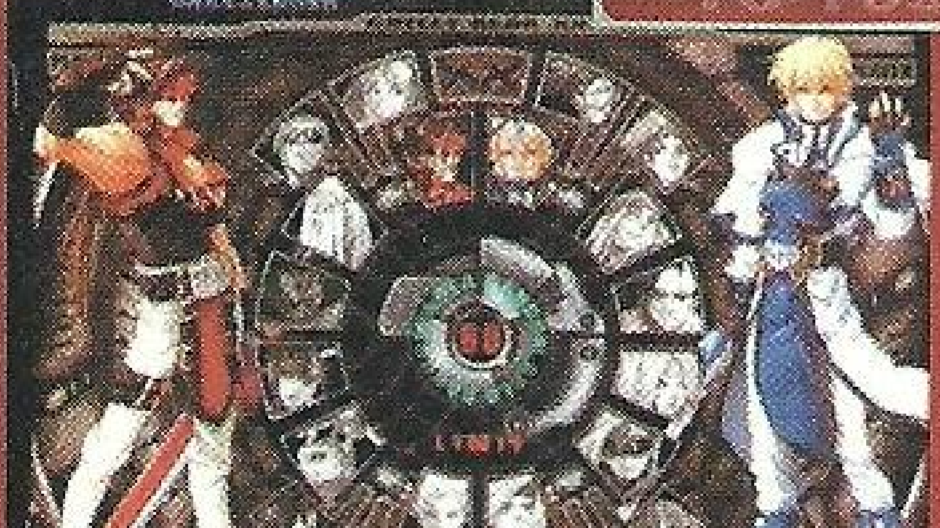
Chodzą słuchy, jakoby na PS2 miała się ukazać gra na podstawie serialu Dragon Ball Z. Całość ma mieć podtytuł Legendary Super Warriors i być bijatyką 3D. Dlaczego piszemy tak mgliście? Ponieważ widzieliśmy raptem kilka niewyraźnych screenów. Nie wróżymy tej grze świetlanej przyszłości, ale za wydanie ma się wziąć samo Infogrames, więc może...

Evolution 2002

8 września to dzień, kiedy w Los Angeles rozpocznie się międzynarodowy turniej w bijatyki 2D. Przewidziane są trzy tytuły: Marvel vs. Capcom 2, Capcom vs. SNK 2 i SF2: Turbo (tak, ten starusieńki). Czy ktoś szykuje się na ten zlot z Polski?

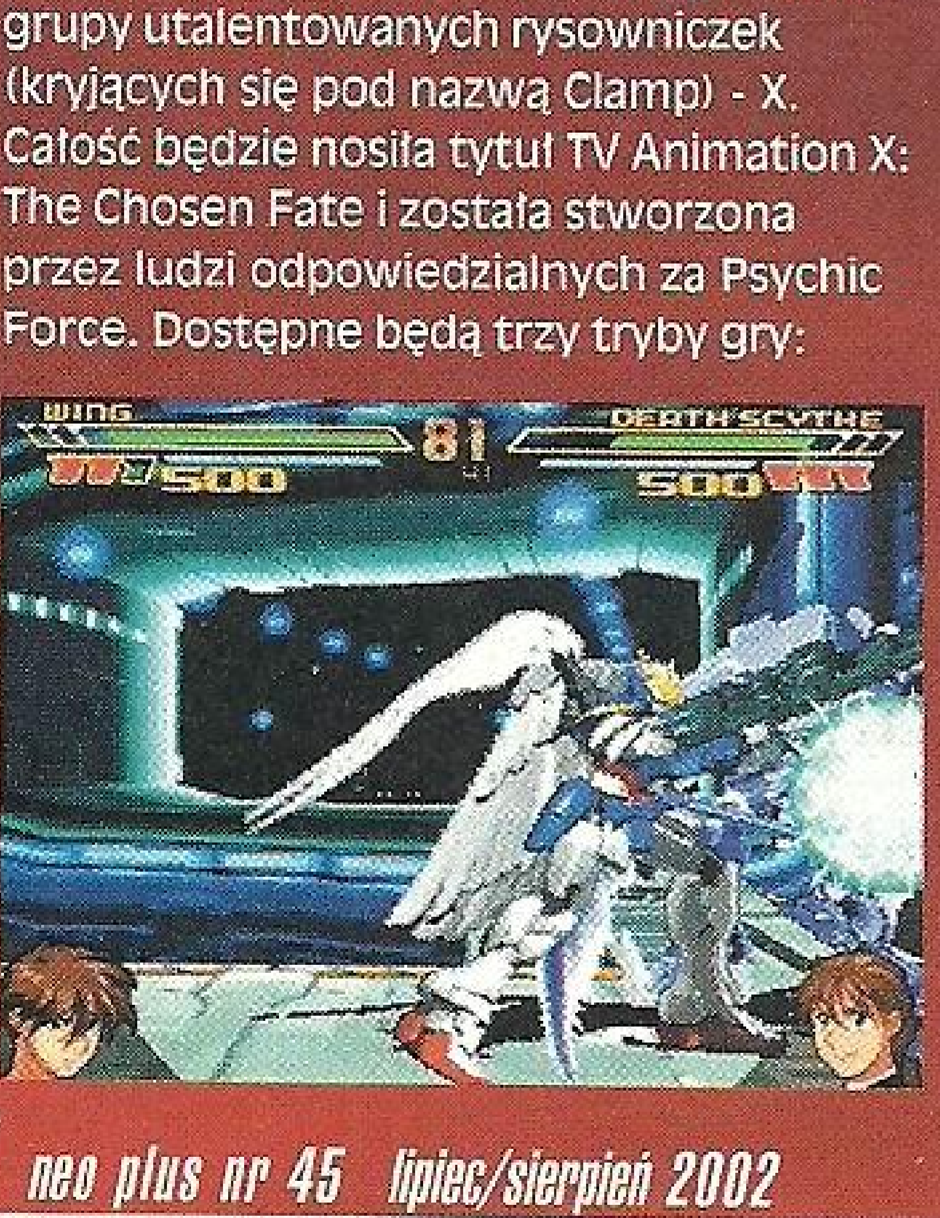
YoYo!

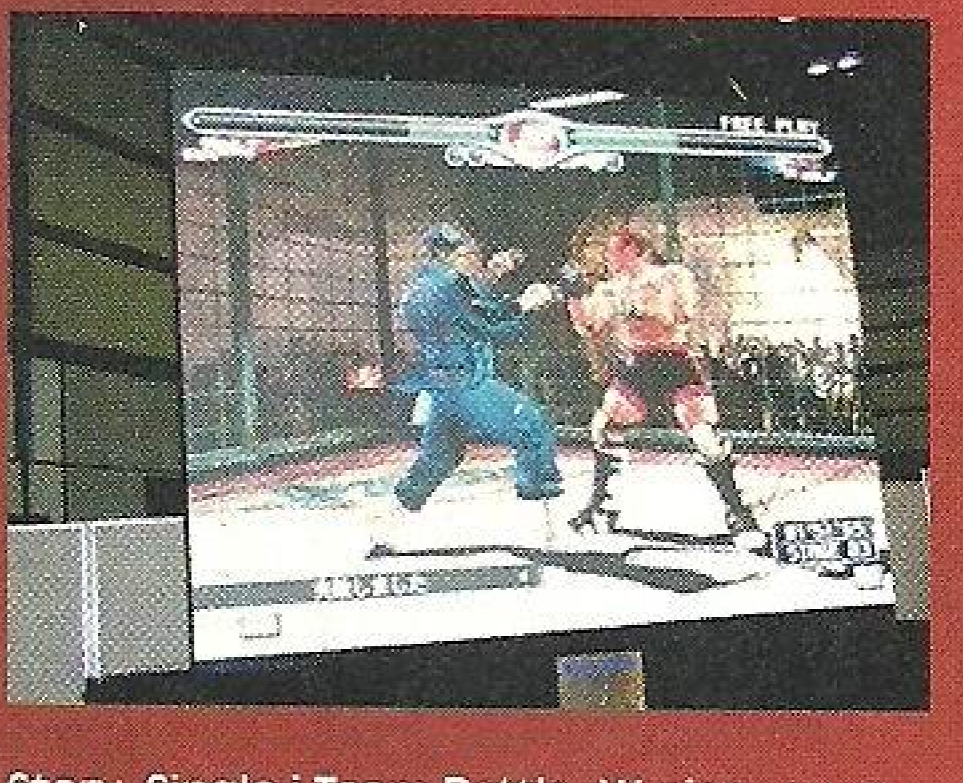
Nie mogliśmy się powstrzymać! Zgadnijcie, co to jest? Tak, to yoyo nawiązujące do gry Guilty Gear XX! Jest również screen z planszy wyboru postaci. Przeeepiękny!



Bandai atakuje!!

Właściwie to ciągle jest w ofensywie, ale tylko część z jej ciosów dociera do Europy. Jednym z nich ma być Gundam Battle Assault 2 na PSX. Będzie to bijatyka 2D z mechami w roli głównej. Mają się tu znaleźć trzy różne scenariusze, kilka trybów gry i olbrzymie roboty na cały ekran. Palce lizać!
Drugim tytułem ma być "powietrzna bijatyka" na podstawie świetnego anime grupy utalentowanych rysowniczek (kryjących się pod nazwą Clamp) - X. Całość będzie nosiła tytuł TV Animation X: The Chosen Fate i została stworzona przez ludzi odpowiedzialnych za Psychic Force. Dostępne będą trzy tryby gry: Story, Single i Team Battle. W pierwszym z nich prawdopodobnie będziemy mogli przeżyć wydarzenia mające miejsce w filmie, a między walkami obejrzymy anim[e]acje. Czekamy z niecierpliwością!

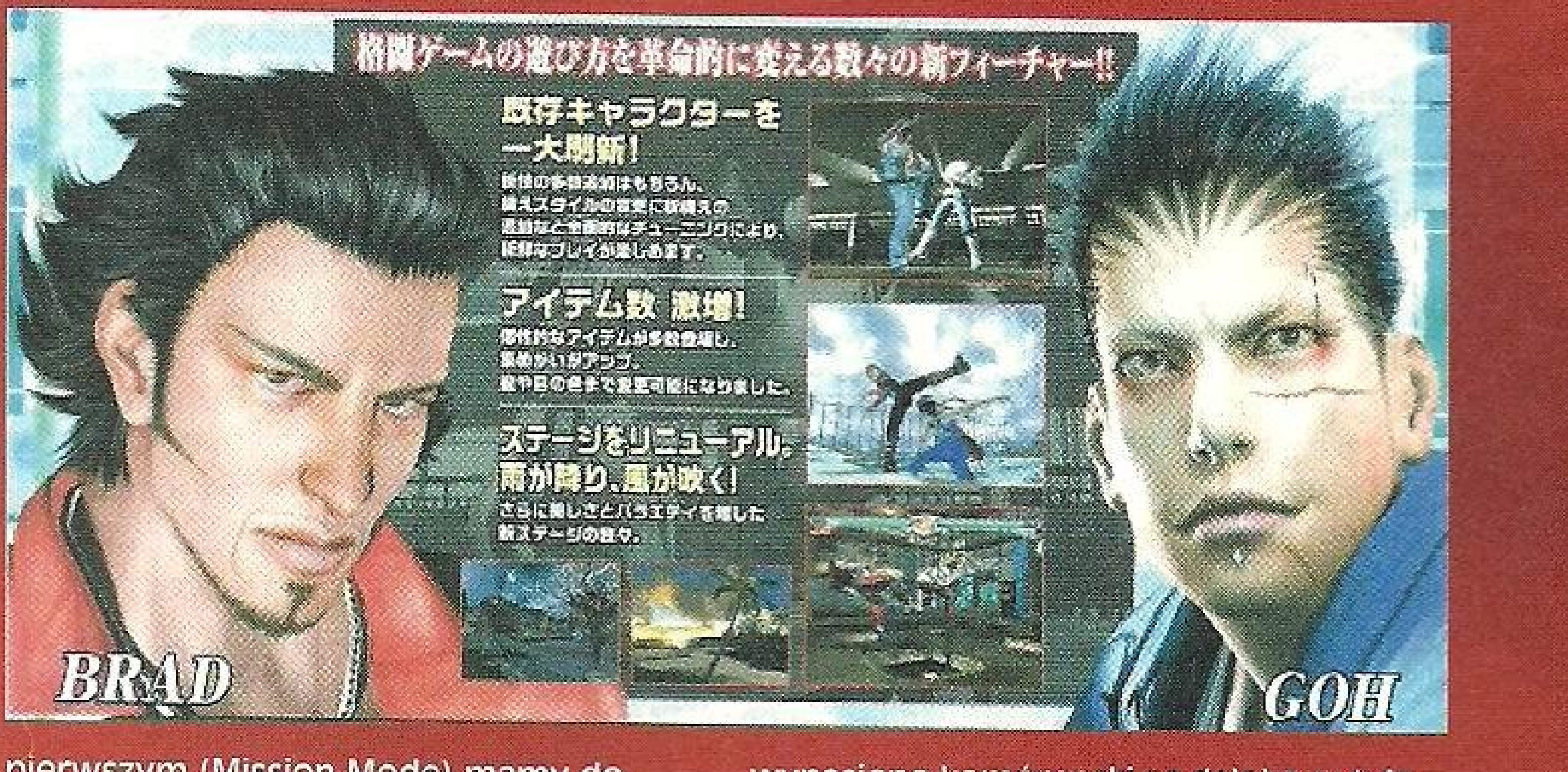




Virtua Fighter 4

Kolejny VF?

Ha! Plotki, jak to mają w zwyczaju, zazwyczaj zawierają ziarenko prawdy. Tak też było i w tym przypadku. Po wielu spekulacjach, domysłach i półsłówkach mamy pewne dane! Nie będzie Virtua Fightera 4.1 (co to za nazwa tak w ogóle?), ale za to otrzymamy VF Evolution. Od razu trzeba tłustym drukiem zaznaczyć, że nie jest to piąta odsłona serii, tylko... Odcinanie kuponów w najlepszym stylu. Gra zadebiutuje w Japonii na automatach, a potem prawdopodobnie wyląduje na Xboxie. W grze zadebiutuje dwóch całkowicie nowych zawodników: Brad Burns i Goh Hinogami. Pierwszy zna kick boxing (ale nie czysty, ponieważ wali z łokcia, jak Vanessa), a drugi włada judo. Brad jest zawodowym fighterem, a Goh to zabójca na usługach J6.
To nie koniec nowości. Dojdą nowe i zmienią się stare miejscówki. Będzie kilka nowych efektów, takich jak deszcz. Postacie dostaną też po kilka nowych ciosów i animacji. Będą też nowe wdzianka, okularki, fryzury i te wszystkie inne rzeczy, dzięki którym tworzymy sobie fightera o wyglądzie takim, jak nam pasuje. Oglądaliśmy kilka filmów i wyciągnęliśmy pierwsze wnioski. Widać analogie do Tekkena 4: Brad to taki Steve, jest szybki i dużo nawija pięściami. A Goh bardzo przypomina Jina (ma tatuaż J6 na piersi i zoraną twarz). Też wchodzi na arenę w dresie z kapturem, który spada mu, jak dostaje w łeb. Może zasmucić fakt, że postacie te posiadają ciosy i chwyty, którymi władają już inni fighterzy. Czyżby Sega poszła w ślady Namco? Oby nie.
Śnieżna arena jest teraz częściowo otwarta i zmieniły się budowle. Arena na wyspie jest spowita promieniami zachodzącego słońca, a walka na dachu rozgrywa się teraz po południu, a nie w nocy. Arena w ruinach ma kilka innych posągów. Tła mają inną paletę kolorów. Każda arena zmieniła się w kilku szczegółach.
Dojdą również dwa nowe tryby gry. W pierwszym (Mission Mode) mamy do wykonania jakiś quest podczas walki (np. pokonać przeciwnika poniżej 60 sekund) i za wygraną otrzymujemy przedmiot. W drugim zakładamy się o przedmioty, a wygrany je zgarnia.
Teraz pozostaje nam tylko czekać na domową wersję. Ciekawe tylko, czy Sega pokusi się o dorzucenie trybu online. Jeśli tak, to byłby to przełom na miarę przejścia bijatyk w trzeci wymiar. A jak wiadomo, to VF dokonał tego jako pierwszy.


格闘ゲームの遊び方を革命的に変える数々の新フィーチャー!!
既存キャラクターを一大刷新!
アイテム数 激増!
ステージをリニューアル。雨が降り、風が吹く!
さらに美しさとバラエティを増した新ステージの数々。
BRAD
GOH

Wirtualna Historia

Patrzycie na tytuł i zastanawiacie się, o czym tu napiszę? Już wyjaśniam. Otóż ostatnio wpadł nam w łapki bardzo ciekawy kąsek. Virtua Fighter History to dodatek dorzucany do limitowanej edycji japońskiego Shenmue 2. Na płycie znajdują się dwie sekcje: Virtua Fighter 4 Passport (VF.NET) i Virtua Fighter History/VF4. Dzięki pierwszej opcji można połączyć się ze stroną domową VF.NET stworzoną przez AM2. Jest to o tyle ciekawe, że nie da się z nią połączyć w żaden inny sposób. To znaczy jest jeszcze jeden, ale wchodzi on tylko w grę tylko, jeśli mieszkasz w Japonii i posiadasz telefon komórkowy. A jeśli ktoś się tym interesuje, to wie, że nasze wypasione komóreczki są daleko w tyle za wynalazkami Japończyków i wchodzenie na strony internetowe przez cell phone jest tam czymś normalnym.
W drugiej sekcji odnajdziemy wiele materiałów dotyczących serii od samego jej początku do ostatniej odsłony. Wszystko to ukazane jest przy pomocy ponad 70 filmów i setek screenów. Najlepsze jest jednak to, że znajduje się tam wiele materiałów, które nie były jeszcze nigdzie indziej publikowane, jak na przykład filmy prezentujące prototyp pierwszego VF i Dural.
W naszym kraju dorwanie Virtua Fighter History graniczy niemalże z cudem, ale jeśli będziecie mieli taką okazję i jesteście fanami tej serii to bezapelacyjnie powinniście się w niego zaopatrzyć.

Virtua Fighter 4
Passport
VF.NET
©SEGA 2001

Virtua Fighter 4

Legenda:

Jeśli między symbolami oznaczającymi kierunki nic nie ma, to jest to któryś ze skosów.

p – przód
t – tył
d – dół
g – góra
P – punch, czyli cios ręką
K – kick, czyli kopniak
G – guard, czyli blok
+ – oznacza, że przyciski trzeba wdusić jednocześnie
, – (przecinek) oznacza, że przyciski należy wciskać jeden po drugim

Aoi Umenokouji

Cóż my tu mamy? Szybka i zwinna jak kocica. A do tego trochę wydoroślała (jeśli wiecie o co mi chodzi) i otrzymała w prezencie kilka nowych ruchów. Jej ciosy nie są silne, ale za to posiada najszerszy garnitur reversali ze wszystkich postaci, co powoduje, że gra się nią defensywnie i jest bardzo trudna do opanowania. Zresztą, aby nią dobrze grać, trzeba znać również większość zagrań innych fighterów.

Na rozgrzewkę proponuję (tak, aby wyczuć timing) t, p+P i dokładnie w momencie, kiedy wychodzi cios P+G. Teraz już bez problemu wykonacie (d), dp+P -> t+P+G. Gotowi na coś bardziej wymagającego? Koniecznie musicie sprawdzić bardzo ciekawy cios: g+K+G. Piorunujące, nieprawdaż? Chwyty chwytami - każdy może się ich nauczyć w mig. Proponuję bliżej przyjrzeć się t+P+G lub dt+P+G. Dzięki tym rzutom będziecie mogli wyrzucić przeciwnika z areny stojąc tyłem do krawędzi. Niezłym rzutem może się okazać p+P+G zastosowany w momencie wstawania z kucania. Na leżącego przeciwnika najlepiej zastosować pd+P+G, wtedy Aoi chwyci go i zrobi mu kuku. Spróbujcie wykonać Aoi łączone łamania. Zacznijcie tak: t, dt, d, dp, p+P+G -> t, d+P+G -> d, g+P+G. Podobało się? To teraz szalenie efektowna kombinacja. Zróbcie Taiboku Kudaki (pełny okrąg plus rzut), a po nim, kiedy Aoi jeszcze trzyma oponenta na ziemi - t, dt, d, dp, p+ K+G. Na kucającego przeciwnika też znajdzie się sposób: d+P+K+G lub dt+P+K+G. Reversale u Aoi wydają się łatwiejsze niż u Vanessy, ale wykonuje się je dokładnie tak samo (t+P+K na ciosy wysokie lub dt+P+K na średnie). Z ciekawszych polecam sprawdzenie Ouzu lub Konami! Oprócz reversali na wysokie i średnie ciosy Aoi posiada także te na niskie (d+P+K). A teraz najlepsze. Aoi może wykonać reversala leżąc na ziemi (P+K). W ten sposób jest w stanie skutecznie bronić przed dobijaniem (choć z drugiej strony może się przecież odtoczyć). Ale aby móc wykorzystać tą umiejętność, Aoi musi leżeć twarzą do góry.

Spróbujcie też Sabaki: t+P lub p,t+P. Są to raczej słabe ciosy, ale zawsze to Sabaki.

Teraz zajmijmy się pozycją Ying-Yang. W przeciwieństwie do innych postaci, gdzie drugą postawę można czasami potraktować po macoszemu, u Aoi jest ona wręcz podstawą. Umiejętne jej wykorzystanie to połowa sukcesu. Przechodzi się w nią wciskając t+P+K+G. Wciskając góra, dół można wykonywać szybkie uniki, ale to nie jest najważniejsze. W tej pozycji Aoi zbije większość ataków idących na górę. W ten sposób wypycha przeciwnika przed siebie i zyskuje momencik na ciosy gwarantowane. Tu już pole popisu pozostawiam Wam.

A na koniec lekcji kilka kombosików:
- p, p+P+K -> P,P,P,K albo P, P, P, d+K
- t, dt+P -> p+K, K -> p+K -> dp+P+G
- t, dp+P -> d+P -> p+K -> p+K, K
- t, t+P+K -> P, P, P, K lub P, P, P, d+K

Jacky Bryant

Bardzo szybki i dość łatwy do opanowania zawodnik. Co nie znaczy, że nie można nim poważnie wymiatać. Wręcz przeciwnie - Jacky w rękach doświadczonego gracza płynnie rozciera przeciwnika o glebę. Najpierw rozgrzejcie Jacky'ego kilkoma szybkimi seriami, a potem spróbujcie d+P+K, K, K, K, K lub dt+P+K, K, K, K, K (proponuję spróbować przy ścianie na Sarah!). Satysfakcja gwarantowana. Prosta seria P, P, p, P, P może się zakończyć w różny sposób - zwykłym kopem (K), kopniakiem, po którym Jacky odskoczy (K, t) lub kopnięciem na dół (d, K). Polecam również masakrujące kombo dp+P, P, P. Bardzo ciekawym zagraniem jest P+K, dzięki któremu wybijemy przeciwnika w powietrze. Wypuszczenie czegokolwiek spowoduje kolejne obrażenia (np. P, K). Teraz szybko nauczcie się i zapamiętajcie t+P+K. Jacky wywala szybkiego sierpowego. Fajną rzeczą są cancele na nogi. Praktycznie każdy kopniak można w odpowiednim momencie zatrzymać i dzięki temu zmylić wroga. Oczywiście, aby to zrobić trzeba w czasie między wduszeniem K, a kopnięciem wcisnąć G.

Ważną rzeczą u Jacky'ego jest zmienianie wysokości, na którą wyprowadzamy ciosy. Ta postać potrafi bardzo ładnie podcinać (np. t+P, d+K). Warto pamiętać o ciosach obrotowych t+P, po którym ładnie można zakończyć t,d+P na nogi. Większość akcji najlepiej kończyć podcięciem (d+K). W ten sposób damy sobie trochę więcej czasu na zorganizowanie kolejnej akcji. Bardzo piękną zmyłką jest d+K i przed wyegzekwowaniem kopnięcia P. Kombinacje K+G są bardzo dobre na uskakujących na boki przeciwników. K+G, K jest niezły, ale polecam t,p+K+G - baardzo szybkie kopnięcie z obrotem.

Również odskoki są ważnym elementem strategii Jacky'ego, ponieważ po takim manewrze można zaatakować na kilka różnych sposobów. Wrzucamy P, K, t, a potem K lub cancel i seria P, P, P. Najlepsze jest to, że mimo naciśnięcia tyłu, kopnięcie wykonujemy nie odskakując. t+P+K+G to kolejne zagranie dające mnóstwo możliwości. Dwa razy dp da szybkie doskoczenie do przeciwnika. Oczywiście kopnięcie można zatrzymać wciskając G. Ale koniecznie wypróbujcie tP+K+K, d+K, K. Po odskoku Jacky zada dwa szybkie kopnięcia najpierw na dół, a potem na górę.

Jacky ma dwie postawy (patrząc na Jacky'ego stojącego po lewej stronie) - zamkniętą (kiedy stoi tyłem do kamery) i otwartą (kiedy stoi przodem). Zmienia się je P+K+G. Spróbujcie po tym od razu K, a Jacky wywali szybkie obrotowe kopnięcie. Niektóre zagrania zmieniają się w zależności od tego, w której postawie się stoi.

Przy unikaniu (d,d albo g,g) wduś P+K+G, a Jacky szybko kopnie frontalne na brzuch. To zagranie bardzo ładnie wchodzi na kontrę. Kolejną ciekawą rzeczą jest przechwytywanie ciosów. Wystarczy wcisnąć P, kiedy cios przeciwnika wychodzi, a Jacky sam wszystkim się zajmie.

I kilka serii:
- P+K, P -> dt+P, K lub P, P, p+P lub P, P, p+K
- t+K+G -> d+P+K, K, K, K, d+K lub d+P+K, K, K, K, K
- p+K -> p+P, K, G -> p+P, K, G -> P, P, p+K lub dp+K+G
- t+P+K+G, dp, dp+P -> p+P, P, d+K lub dt+P+K, K, K, K, d+K

Sarah Bryant

Zwinna i giętka jak sprężyna! W VF 4 jest w końcu konkretnie dopasiona. Zawsze była to jedna z najszybszych postaci w VF, ale teraz ma w swoim arsenale kilka nowych zagrań, które swobodnie stawiają ją powyżej innych szybkich panienek. Pamiętajcie, jedną z lepszych umiejętności Sarah są dobre juggle. Koniecznie opanujcie choć trzy podstawowe: p+K, P, dt+K, t+K; g+K+G, d+K, K; gp+K, t+K, p+K+G. Otrzymała drugą postawę - Flamingo [FL]. Kiedy do niej przejdzie, jest w stanie zaserwować kilka bardzo efektownych akcji. Jedną z ważniejszych umiejętności, jaką powinieneś na początku opanować, to rozpoznawać, po których ciosach przechodzisz do drugiej postawy.

Najpierw naucz się dobrej kombinacji P, P, P tg+K, po której bez problemu dobijesz. Kolejną miłą kombinacją jest dt+K, ponieważ wybija przeciwnika w powietrze i pozwala na wsadzenie jeszcze kilku kombinacji. Innym dobrym juggle starterem jest d+P+K, K.

Potem opanujcie gp+P. Jest to wysoki wyskok, dzięki któremu Sarah przeskoczy za plecy oponenta. Daje to dużą przewagę i pozwala na wklepanie porządnej serii. Podczas wstawania czasami warto odpalić K+G (można ładować). Często to zagranie jest w stanie zaskoczyć przeciwnika. Warto potrenować różne kombinacje różnych kierunków razem z K+G. Są to w większości kopnięcia szybkie i na dużą odległość.

Flamingo

Najłatwiej w nie wejść po t+K. Drugim sposobem jest P+K, które również jest ciosem Sabaki. W [FL] powoduje odbicie praktycznie wszystkich ciosów wroga. t+P+K spowoduje, że Sarah wyskoczy i kopnie dwa razy w powietrzu. Jest to trochę lepsze zagranie od poprzedniego, ponieważ daje większą przewagę.

Stojąc w tej postawie możesz wykonać kilka rzeczy. Po pierwsze, przydaje się umiejętność sprawnego powrotu do normalnej pozycji. Możliwość jest kilka. Wystarczy wdusić G, a Sarah szybko postawi nogę na ziemi. Druga opcja to t, dzięki której szybko odskoczymy w tył. Jeśli przeciwnik da się na to nabrać i wklepujemy dt+K i kończymy akcję jakimś jugglem.

Zatrzymajmy się na chwilę przy kopniakach dostępnych we Flamingo. g+K to bardzo szybki i dość skuteczny cios, po którym wracamy do zwykłej postawy. p+K+G - kopniak spadający na wroga z góry. Doskonale się nadaje na wstających przeciwników. Nawet podstawowe kopnięcia w tej pozycji mogą być wykorzystane, jako potężny oręż, jeśli będzie się kopało na różne poziomy. Bardzo ładnym zagraniem jest d+K -> P+G. Potem zahaczcie o K+G i momencie wejścia P+G. Urywa 60 punktów i jest miażdżące jeśli chodzi o morale wroga (hihi). Pełny okrąg d, t, g, p+P+G lub g, t, d, p+P+G to ukazane w intrze niszczenie wroga.

I na koniec: naprawdę warta zapamiętania jest kombinacja d lub g+P+K, która powoduje, że Sarah odskoczy w bok i kopnie obrotówą. Bardzo skuteczna...

Kilka serii:
- dt+K -> dp+P, K -> dp+P, K -> P, d+K
- gp+K+G -> t+P+K -> [FL] g+K
- gt+K+G -> d+P -> dt+K -> t+K -> [FL] p+K+G
- dt+K -> dp+P,K -> P -> dt+K
- p+K -> P -> d+tK -> t+K -> [FL] p+K+G
- p+P,K -> t+K -> [FL] d+K+G
- gp+K -> dt+K -> d+K lub d+K+G gt+K
- gp+K -> dt+K -> t+K -> [FL] p+K+G lub [FL] g+K lub t+K+G

I to tyle na dziś. Do przeczytania!

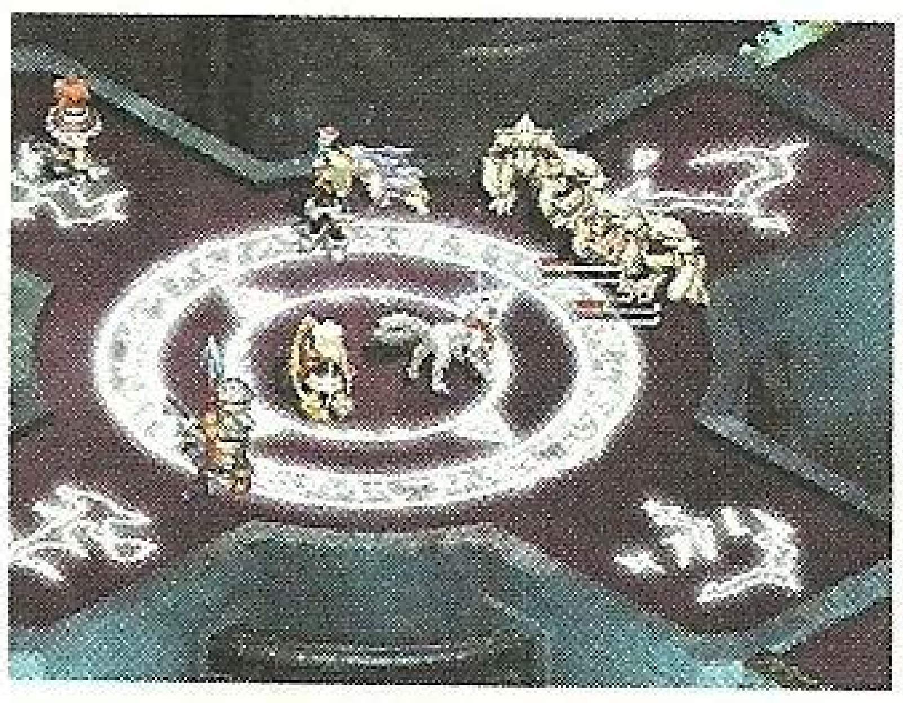
RPGamer

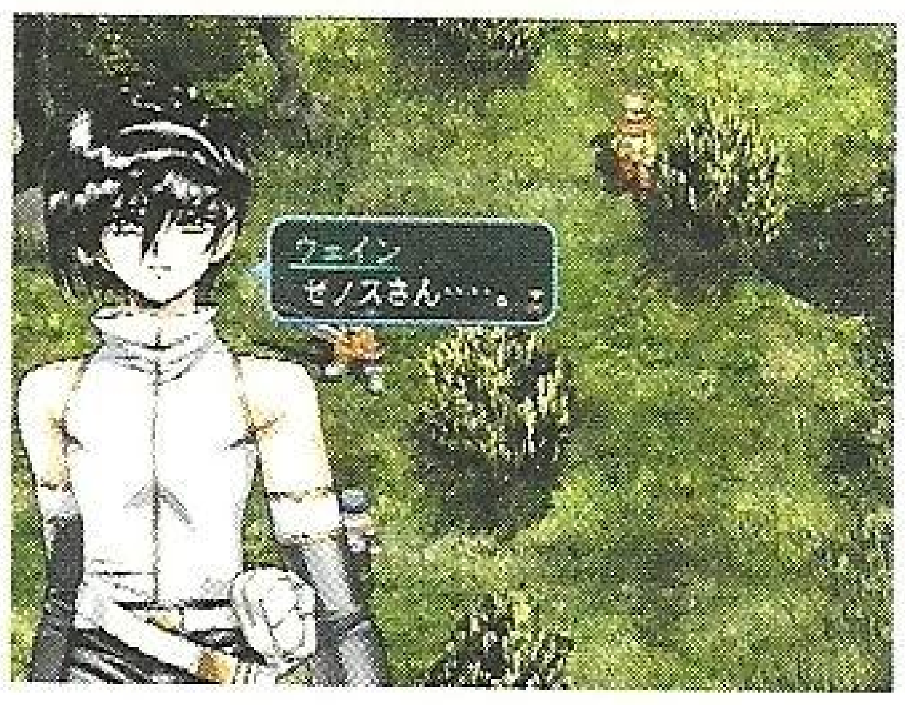
Prawdopodobnie większości z Was wakacje upłyną pod znakiem Squaresoftu i Final Fantasy X. To zaiste doskonały wybór, aczkolwiek warto spojrzeć w przyszłość, by dowiedzieć się na co warto czekać w nadchodzących miesiącach. Oderwijcie się więc jeszcze na chwilę od swych konsol i spójrzcie, co zostało zapowiedziane na tegorocznej wystawie Electronic Entertainment Expo w dziedzinie RPG. Miłośnicy Final Fantasy także znajdą tu parę interesujących wieści. Zapraszam do lektury!

txt: Gangsta

Growlanser II: The Sense of Justice

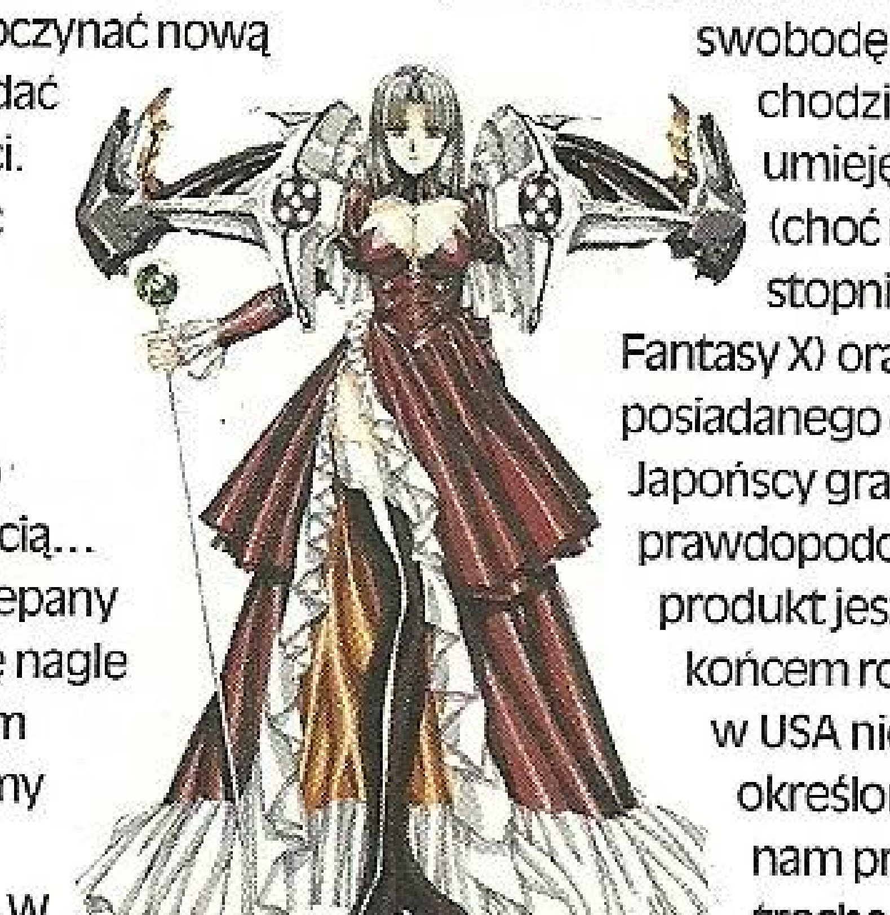
Firma Altus Software zaprezentowała Growlanser II: The Sense of Justice na konsolę PS2 (gra została stworzoną przez grupę developerską Career Soft). Jest to wręcz kultowa seria w Japonii i cieszy nas fakt, iż wreszcie dane nam będzie jej posmakować. Grafika jest ciekawa - mimo, iż modele postaci pozostały dwuwymiarowe. Podczas gry mamy lekką trącący myszką, izometryczny rzut na akcję. Głównym bohaterem jest ciemnowłosy Wein Cruise, od poczynań którego już niebawem będą zależeć losy świata. Wszystkie dialogi są czytane. Gra ma odbiegać nieco od utartych wcześniej schematów, oferując, oprócz mangowych panienek o wielkich, hmm, oczach, wartką akcję, niebanalną i ciekawą fabułę, elementy taktyczno-strategiczne oraz nieliniową rozgrywkę.

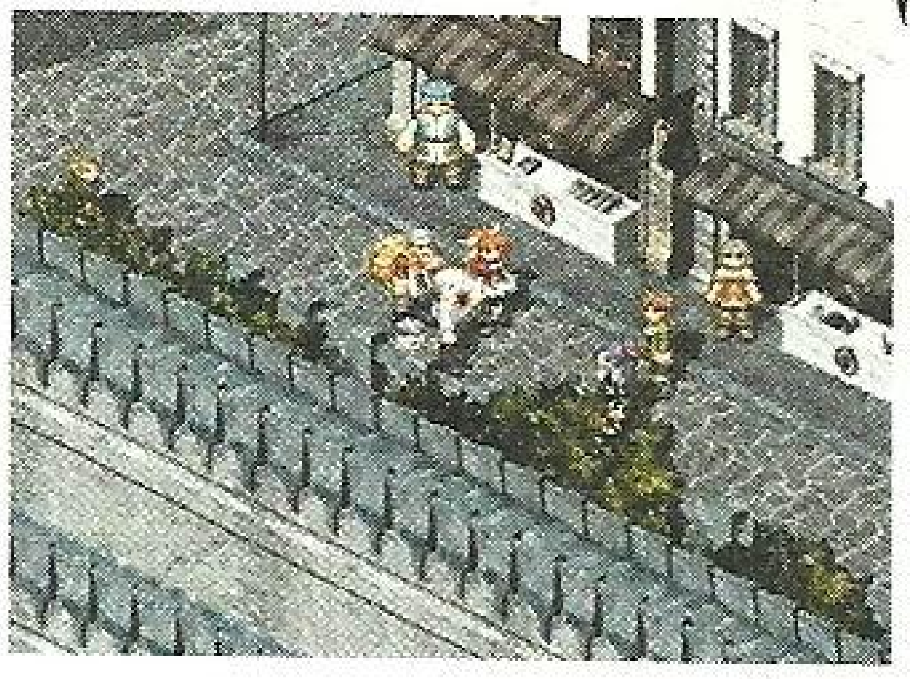


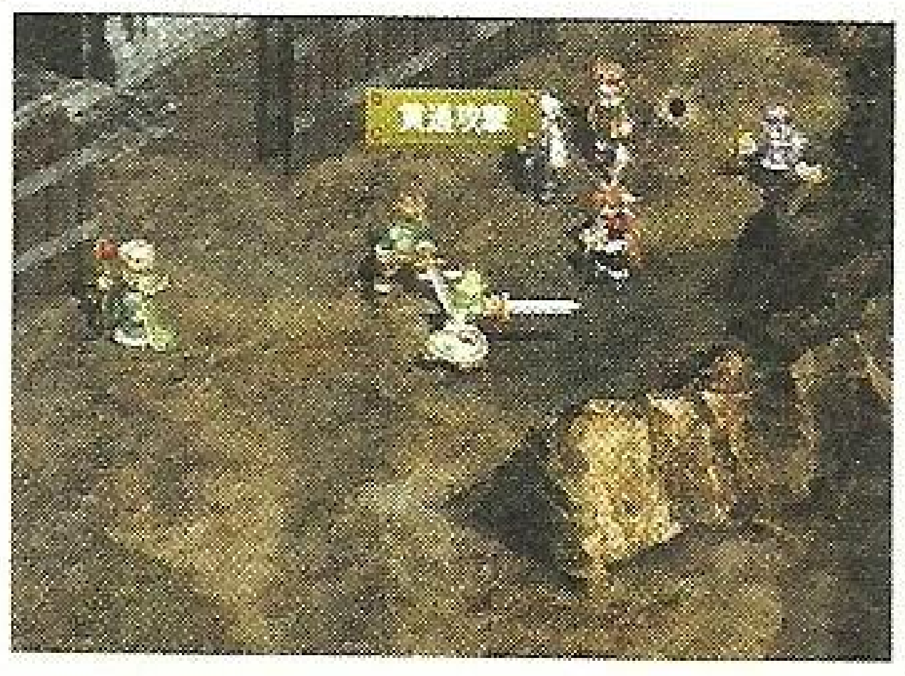


Growlanser III: The Dual Darkness

Zaraz za poprzednikiem podąży Growlanser III: The Dual Darkness. Tym razem nasze otoczenie – zarówno lokacje, jak i zamieszkujące je stwory i postacie – będą generowane losowo, za każdym razem, gdy będziemy rozpoczynać nową przygodę. Ma to szansę dodać grze nieco długowieczności. Akcja gry dzieje się na tysiąc lat przed wydarzeniami mającymi miejsce w części pierwszej. Można więc polemizować, jeśli chodzi o nazywanie GIII ostatnią częścią... Fabułę tworzy nieco już oklepany schemat –bohater budzi się nagle nie pamiętając gdzie, ani kim jest. Podczas przygody mamy szansę sprawić, by wraz z nami posiadł te informacje. W kwestii oprawy graficznej i dźwiękowej – GIII nie będzie różnić się znacząco od dwójki, czyli trójwymiarowa grafika i na jej tle sprite'y bohaterów. Growlanser III będzie dawać użytkownikowi sporą swobodę, zarówno jeśli chodzi o rozwój umiejętności postaci (choć nie do tego stopnia jak w Final Fantasy X) oraz modyfikowanie posiadanego ekwipunku. Japońscy gracze prawdopodobnie ujrzą gotowy produkt jeszcze przed końcem roku. Data premiery w USA nie jest jeszcze określona, co sugeruje, że nam przyjdzie poczekać trochę dłużej.

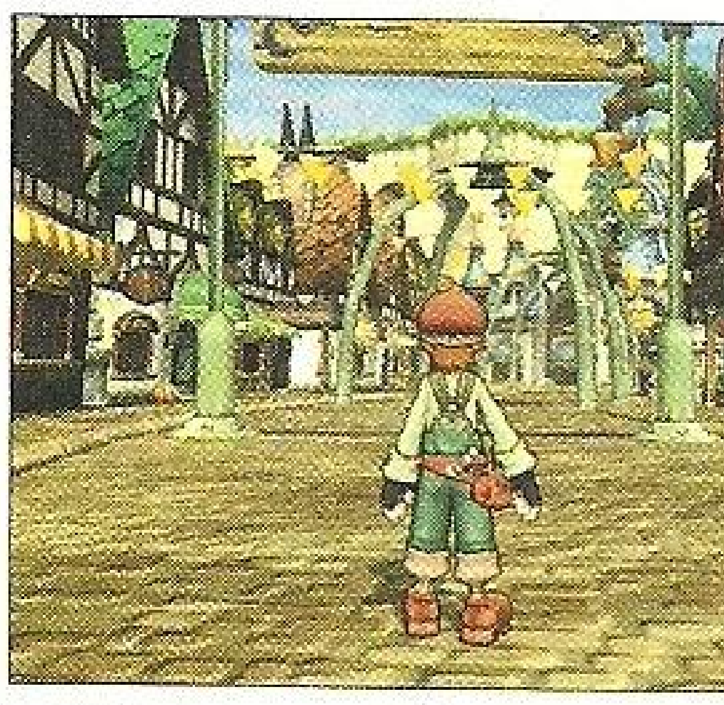


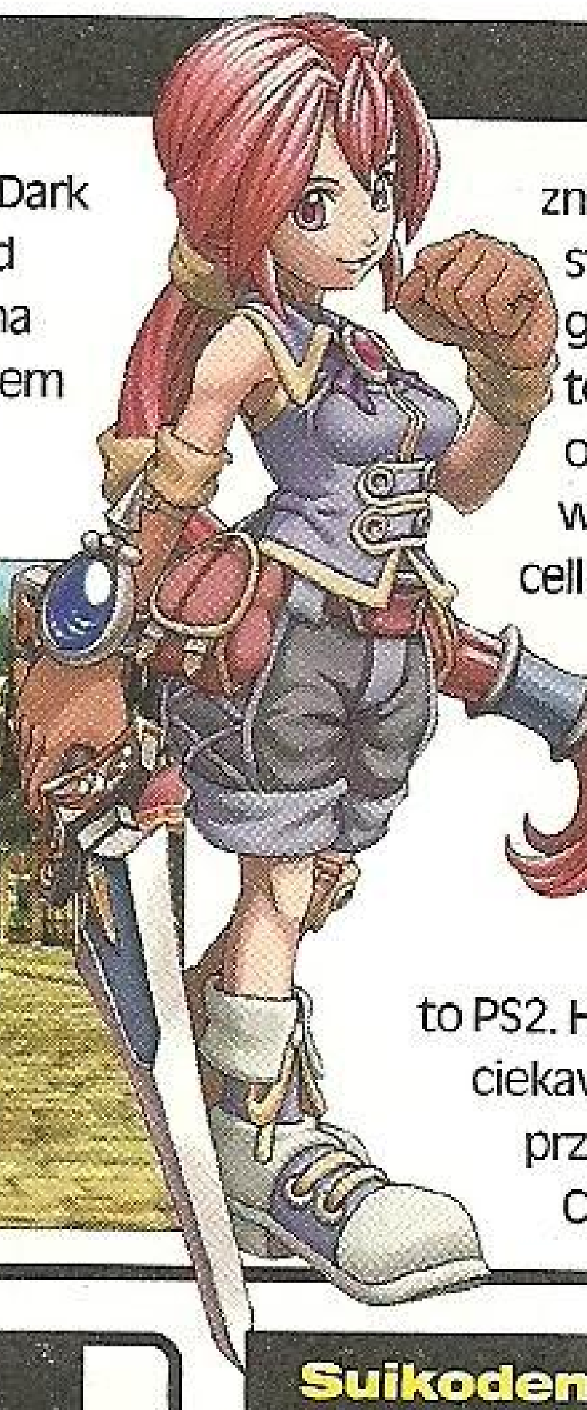


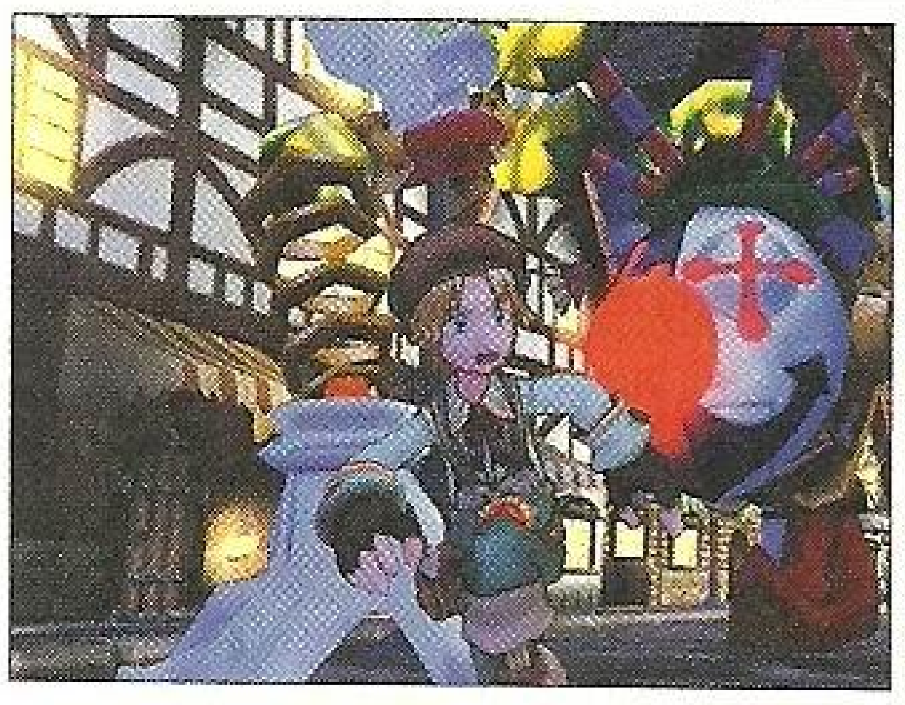


Dark Chronicles

Już jesienią Japończycy otrzymają Dark Chronicles, kontynuację Dark Cloud Jeśli poprzednia część gry zrobiła na Was pozytywne wrażenie, tym razem z pewnością nie będzie inaczej. Od strony wizualnej powitają nas znacznie usprawnione w stosunku do pierwszej części gry lokacje, bogato teksturowane i ładnie oświetlone. Cała grafika wykonana jest w technologii cell-shading, a gra przypomina kreskówkę. Również modele postaci przeszły niemalą metamorfozę, prezentując się teraz znacznie ładniej niż poprzednio. Ale w końcu to PS2. Historia prezentuje się ciekawie i przenosi nas 100 lat w przyszłość, w stosunku do Dark Cloud. Młody (bo trzynastoletni) genialny chłopak – Yuris, ma za zadanie wraz z Monicą, dziewczyną podróżującą w czasie, stworzyć nowy świat. Dokona tego przy pomocy umiejętności łączenia ze sobą poszczególnych przedmiotów i tworzenia wynalazków. Nie zapowiada się jednak żadna rewolucja – raczej rozwinięcie idei zapoczątkowanych w Dark Clou. Dla USA optymistycznym terminem jest początek roku 2003.

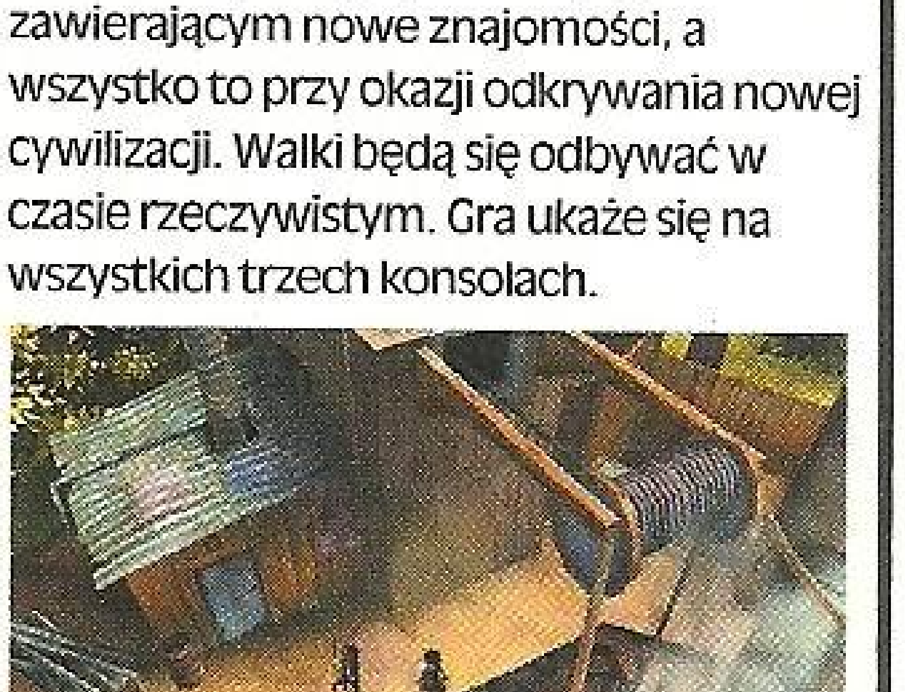






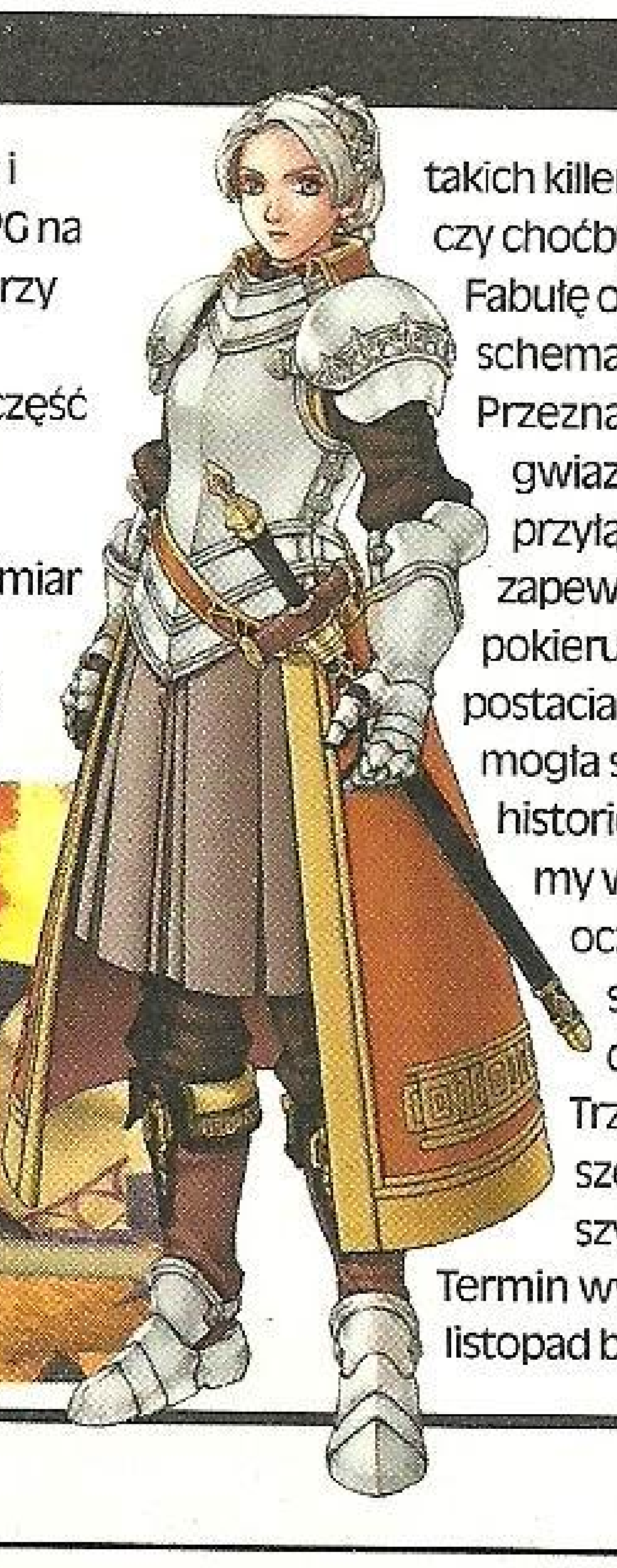
Times Of Trouble

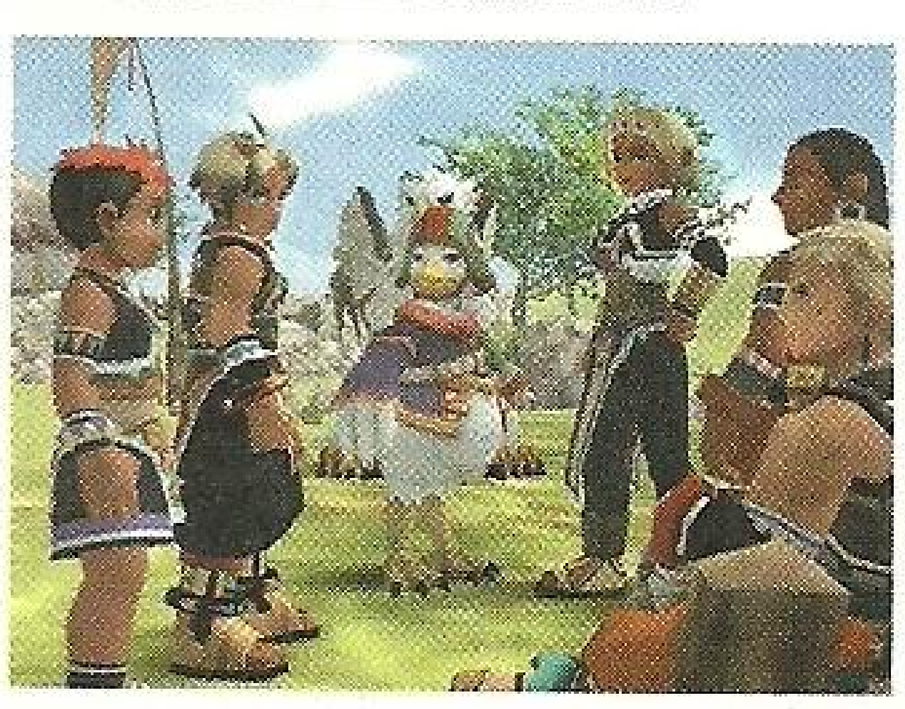
Nowa gra firmy 4X Studios rozpocznie swą podróż po świecie od naszego kontynentu - jesto to bowiem całkowicie europejska produkcja. TOT to opowieść o chłopaku imieniem Zak, przemierzającym świat, kompletującym drużynę i zawierającym nowe znajomości, a wszystko to przy okazji odkrywania nowej cywilizacji. Walki będą się odbywać w czasie rzeczywistym. Gra ukaże się na wszystkich trzech konsolach.

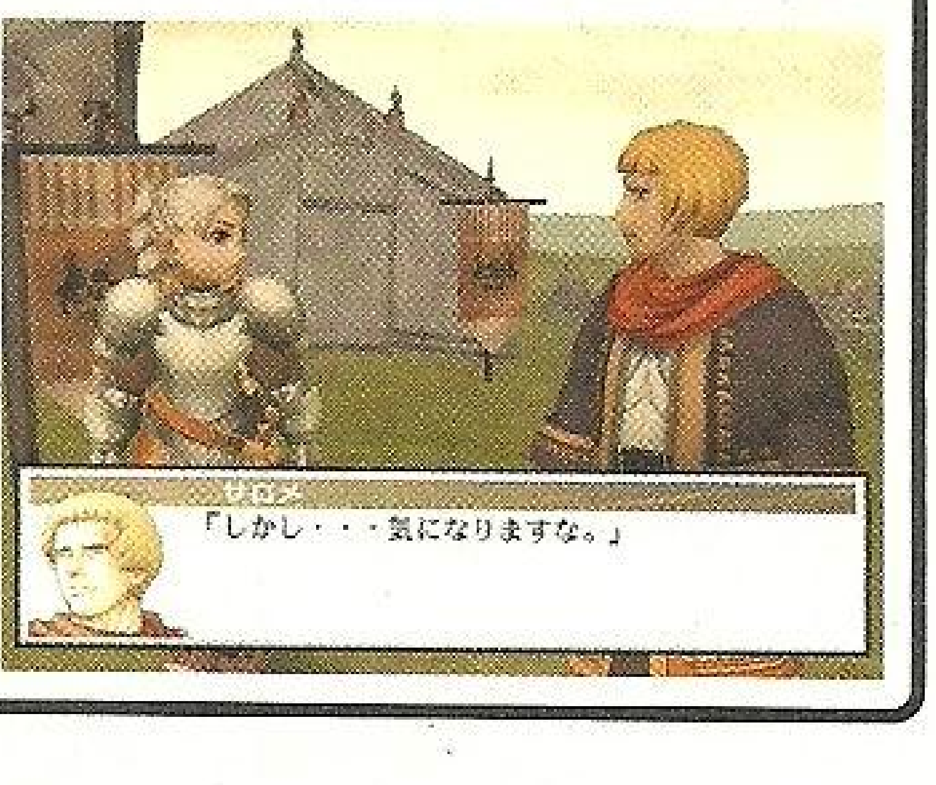


Suikoden III

Suikoden to jedna z najstarszych i najbardziej szanowanych serii RPG na konsole. Nic więc dziwnego, iż przy okazji targów E3 oficjalnie zaprezentowano jej najnowsza część – Suikoden III. Niestety, na razie całkowicie po japońsku. Grafikę przeniesiono w trzeci wymiar i na razie wyglądała dość przeciętnie – przynajmniej na tle takich killerów graficznych jak FFX, czy choćby Dark Chronicles. Fabułę oparto na tradycyjnym schemacie – historii 108 Gwiazd Przeznaczenia. Oczywiście te 108 gwiazd to postacie, które można przyłączyć do drużyny. Według zapewnień twórców pokierujemy aż trzema postaciami, z których każda będzie mogła spojrzeć na toczącą się historię z własnej perspektywy. A my wraz z nią. System walki oczywiście turowy, z sześcioma postaciami w drużynie jednocześnie. Trzy walczą w pierwszym szeregu, a trzy z tyłu leczą, szyją strzałami i magią. Termin wydania gry w USA to listopad bieżącego roku.






「しかし・・・気になりますな。」

Legaia II: The Duel Saga

Również Eidos nie pozostając w tyle za innymi wydawcami ma zamiar wypuścić na europejski rynek grę RPG. Postawili na produkcję Sony Japan zatytułowaną Legaia 2: Duel Saga (lub po prostu Legaia Duel Saga).
Jest to kontynuacja wydanej około czterech lat temu na konsolę PlayStation gry Legend of Legaia (którą z uwagi na nieprawdopodobną wręcz liczbę walk znienawidzili chyba wszyscy fani erpegów). LDS na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się niczym. Gra oparta jest na podobnym do poprzedniczki schemacie, oferując system walki polegający na ręcznym wklepywaniu kombosów. Ciekawą innowacją może okazać się za to Key Person System. Napotkane postacie mogą być naszymi przyjaciółmi (i dołączyć się do drużyny), lub wrogami – zależnie od naszych zachowań. Będą także summony zwane tutaj Orjinami.

Summoner 2

Pod adresem www.summoner2.com szeroko reklamowane są zalety tej gry. Przydałoby się popracować nad kontynuacją – pierwsza część miała zbyt wiele wad, które psuły zabawę.
Akcja rozpoczyna się w dwadzieścia lat po wydarzeniach z pierwszej części – Joseph jest okrutnym tyranem, a pokonać go może tylko piękna królowa Maia, naznaczona od urodzenia do tego wspaniałego czynu.
Autorzy oceniają quest na jakieś 25-30 godzin. Podczas pierwszej części Joseph przywyłał przeróżne stwory, Maia może zmieniać się w cztery rodzaje istnień, a każdy z nich ma trzy poziomy. Aby zmienić się w kolejne monstra, kobieta musi odnaleźć magiczne kamienie. Walka będzie odbywać się w czasie rzeczywistym i pozwalać na kilkuciosowe komba. Wiele lokacji wzorowano na rzeczywistych miejscach – na przykład królestwo Halassar ma mnóstwo elementów przypominających nam, że kiedyś w Ameryce Południowej mieszkali Indianie. Już we wrześniu...

Star Ocean III - Till The End Of Time

Star Ocean III to kolejna odsłona kultowej już niemal serii. Cześć druga, wydana na konsolę PlayStation zdobyła liczne grono zwolenników. Mimo to pozostała pozycją niszową.
Zaletą poprzedniej części był niewątpliwie ciekawy i nietuzinkowy system walki. Dobra wiadomość jest taka, że powróci, wzbogacony o nowe możliwości, między innymi o możliwość rotacji postaci podczas bitwy. Uproszczone zostanie także rozwijanie statystyk bohaterów – element SO2, który okazał się dla wielu graczy zwyczajnie za trudny.
Fabuła rzuca nas do roku 2859, gdzie na porządku dziennym stały się podróże kosmiczne, a ludzkość na dobre rozprzestrzeniła się dookoła zasiedlając inne planety. Śliczna grafika, magia, klimaty science-fiction, wciągająca akcja i intrygująca fabuła, to główne walory kolejnej części Star Ocean.

Fate Lingod

Wild Arms III

To kolejny erpeg z grafiką wykonaną w technologii cell shading. Grafika wygląda tak, jakby gra była animowaną, japońską kreskówką. A w przypadku RPG jest to niewątpliwie nowość, ale ciekawe, czy ktoś strawi tyle podobnych gier jednocześnie. Zobaczymy.
Tym razem autorzy postanowili przedstawić świat w konwencji Dzikiego Zachodu – podobne lokacje, identyczne stroje, wierzchowce i broń palna. Ciekawa sprawa. Główną bohaterką jest niejaka Wirginia Maxwell – kobieta nosząca spluwę - która wraz z grupą przyjaciół wpada na trop strasznej intrygi. Na wystawie SCEA zapowiedziała, iż prace nad lokalizacją gry są w toku. Wild Arms III ma ukazać się w Stanach już tej jesieni, a patrząc na screeny można śmiało stwierdzić, iż jest na co czekać.

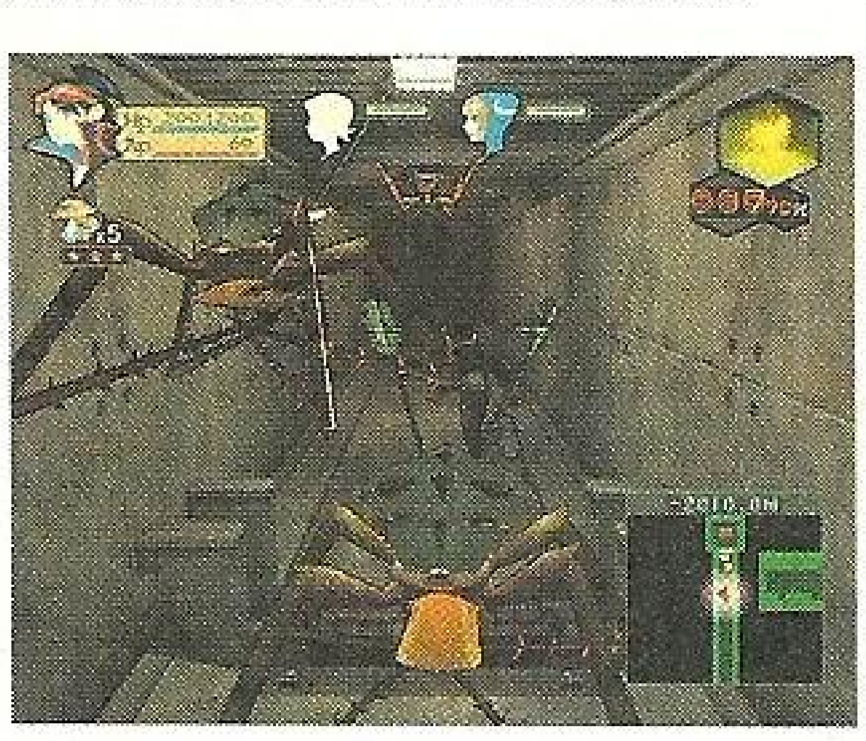
「はあ、あったかいものどうもです。」

Everquest TOA

Sony idzie w ślady Squaresoftu, proponując nam ich nową pozycję przeznaczoną do sieciowej rozgrywki. EverQuest Online Adventures ma być grą ogromną. To pierwsze spostrzeżenie. Zapowiadane przez Sony liczby (5000 graczy mogących jednocześnie grać w każdym ze światów, pomnożone przez setki światów na każdym serwerze) sugerują niespotykaną dotąd swobodę. Wiele ras, eksploracja, walka. Ale... Obrazki i filmy pokazane na E3 jak na razie nie prezentują niczego, czego nie moglibyśmy znaleźć gdzieś indziej. Wszak na gotowy produkt trzeba będzie jeszcze trochę poczekać.
Jak widać firma zwęszyła w tej formie zabawy potencjał, który może dla nich zaowocować niemałym zarobkiem.
Nie powiem, żebym był szczególnie zadowolony – jedyny plus jaki widzę w tym przedsięwzięciu, to konkurowanie na polu gier sieciowych z innymi firmami (w tym Square), co może przyczynić się tylko do obniżenia przez nie cen na swoje usługi.
A na tym skorzystamy tylko my – gracze.

Breath of Fire V

Również Capcom uderzy niebawem na rynek ze swoim Breath of Fire V. Wielka, ekologiczna katastrofa niszczy planetę, zmuszając jej mieszkańców do schronienia się i życia w starożytnym, podziemnym mieście zwanym Shelter. Minęły wieki, a wiele pokoleń żyjących pod ziemią nigdy nie widziało światła słonecznego. Jeden ze strażników – w tej roli oczywiście zmieniający się w smoka Ryu - postanawia dotrzeć na powierzchnię planety. Wraz ze swoją drużyną przemierzają piękne, wykonane w pełnym 3D lokacje, staczają setki walk i przeżywają fascynującą przygodą. A my, miejmy nadzieję, wraz z nimi. Gra ma zaszczycić naszą konsolę dopiero w 2003 roku. A grafika jest oczywiście w cell shading.



Na koniec - jako ciekawostkę - śpieszę donieść, że w przygotowaniu są dwa smakołyki dla fanów Final Fantasy. Pierwszy to produkt czysto informacyjny, który prawdopodobnie nie przekroczy granic Japonii. Aczkolwiek dobrze wiedzieć o jego istnieniu. Jest to trzypłytowy zestaw, przeznaczony nie tylko dla PlayStation2, gdyż zapisane na nim dane będą prawdopodobnie w formacie DVD Video. Pozwoli to na odtworzenie ich w każdym standardowym odtwarzaczu DVD. Płytki zawierać będą dokładne opisy fabuły każdej z części, z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów i ciekawostek ich dotyczących.
Pierwsza płyta obejmować będzie informacje na temat FFI, II, III oraz XI, druga to część IV, V i VI, natomiast dysk trzeci to FFVII, VIII, IX oraz X. Pełny tytuł tegoż wydawnictwa brzmi Final Fantasy: The Adventure Bible, a wyda je firma Enterbrain. Drugim produktem z znakomitej serii jest kolejna gra z serii FF, a właściwie od razu dwie. Usiądźcie jednak jeszcze na chwilę spokojnie. Są to swego rodzaju remake'i części X, oparte na jej silniku, fabule i grafice. Mają być zrobione w ten sposób, by tą samą historię ukazać jeszcze dwa razy – oczami Yuny lub ślicznej Rikku, z uwzględnieniem wielu dodatkowych wydarzeń. Dokładne tytuły gier nie są jeszcze znane, na razie określa się je mianem Yuna's Version oraz Rikku's Version. Data premiery – pierwszy kwartał roku 2003. I jak na razie (?) wyłącznie w Japonii. Aaaargh...

NEON

Witamy w kolejnym, wakacyjnym wydaniu Neona. Chcecie się czymś podzielić z innymi czytelnikami? Ślijcie!

Jumpman aka Mario

Wszystko zaczęło się 16 listopada 1952 roku. W Sonebe, w Japonii urodził się Shigeru Miyamoto.

Dorastał na wsi, gdzie nie miał kontaktu z nowoczesną techniką. Jego marzeniem było zostać malarzem bądź lalkarzem (doh!!!).

Mając 18 lat, Shigeru rozpoczął studia na uczelni Kanazawa Munici. Jako specjalizację wybrał wzornictwo przemysłowe.

Po 5 latach nauki, z dyplomem w ręku, Miyamoto nie mógł znaleźć pracy. Podczas poszukiwań etatu skontaktował się ze starym przyjacielem ojca, niejakim Hiroshi Yamauchi. Hiroshi był właścicielem firmy produkującej zabawki. Nosiła ona nazwę Nintendo.

W ramach sprawdzenia przed zatrudnieniem, Shigeru miał pokazać kilka prac. To, co przedstawił szefowi, dało mu stanowisko pierwszego artysty - projektanta.

Minęły trzy lata. W 1980 roku Yamauchi postanowił stworzyć grę. O jej zaprojektowanie poproszono właśnie Shigeru. Powstał „Donkey Kong". Jednym z dwóch głównych bohaterów gry był Jumpman.

Projekt postaci „Skoczka" ograniczony był przez możliwości techniczne sprzętu. Z powodu niskiej rozdzielczości niemożliwe było narysowanie włosów. Bohatera ubrano więc w czapkę. By nos nie zlewał się z głową, podkreślono go wąsami. Rękom nadano inny kolor, by nie znikały na tle tułowia. Ostatecznie Jumpman był pyzatym cieślą, ubranym w niebieską koszulę i czerwone ogrodniczki.

Jeden z pracowników Nintendo, oglądając projekty Jumpmana, dostrzegł w nim podobieństwo do Maria Segali, Włocha, kierownika biura Nintendo w Nowym Jorku. Wszystkim bardzo się to spodobało i na cześć Segaliego przemianowano Jumpmana na Mario. Stąd wzięło się imię i włoskie pochodzenie bohatera felietonu. Narodził się Mario.

Mario, już pod swym właściwym imieniem, pojawił się w „Donkey Kong Jr."(1982 r.). Grał tu jednak rolę złego charakteru, który uwięził wielką małpę w klatce. Gracz, jako syn Konga, miał za zadanie uratować ojca.

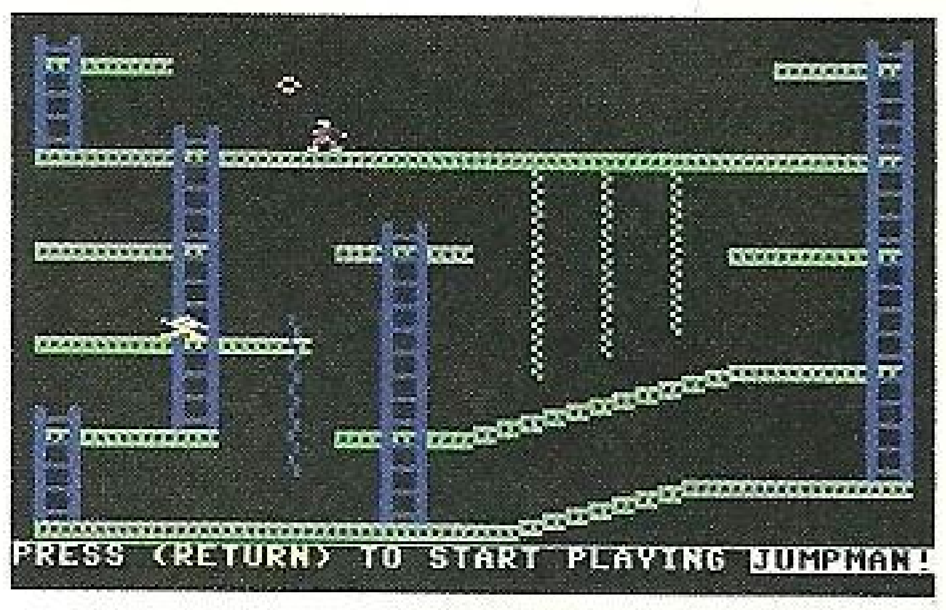
Kolejny etap ewolucji odbył się w 1983. Rynkiem wstrząsnęło „Mario Bros.". Marian stał się głównym bohaterem. Nadano mu fach hydraulika. Odwrócono kolory jego stroju - teraz koszula była czerwona a ogrodniczki niebieskie. Pojawił się także Luigi, brat Maria.

Reszta bohaterów znanych ze świata Mario pojawiła się w '85 roku. Wydano wtedy pierwszą część „Super Mario Bros.". Po raz pierwszy pojawiło się „Grzybowe Królestwo", postać złego króla Bowsera i porwana Księżniczka. Z czasem, wraz z kolejnymi częściami doszedł jeszcze Yoshi i inni.

Największy wkład w wykreowaniu obrazu dzisiejszego Maria ma z pewnością „Super Mario 64", wydany w 1996 roku. Wtedy to po raz pierwszy ujrzeliśmy hydraulika w 3D. To był prawdziwy przełom. Wąsaty Włoch dostał ogromną gamę ruchów, masę etapów do zwiedzenia i gwiazdek do zebrania. Od tego momentu platformówki stały się tym, czym są dzisiaj.

Kariera Maria rozpoczęła się w 1981 roku. Przez ten czas zdążył być hydraulikiem, kierowcą gokarta, tenisistą, golfistą, a nawet bił się na ringu... Nie warto już nawet wspominać o tym, że na jego barkach spoczywa życie Księżniczki i losy Grzybowego Królestwa. W sumie Maria można spotkać w 16 grach wydanych na różne platformy. Pomimo że gości na konsolach już 21 lat, jego magia nadal działa. Już za parę chwil ukaże się kolejna odsłona jego przygód pt. "Super Mario Sunshine". Tysiące graczy na całym świecie czeka z niecierpliwością by znów usłyszeć, jak zaciągający z włoska hydraulik wita ich słowami: „It's me, Mario".

Janus



MARIO 000000 (TOP) 000000 LUIGI 000000
POW
P=1

POYEP ZONE

W tym miesiącu bez wstępu, po co tracić cenne miejsce...

poyep@go2.pl

Czy wiecie że...

● Oprócz gwarancji, przysługują Wam również prawa z tytułu rękojmi - czyli odpowiedzialność sprzedawcy za sprzedany towar. O tym fakcie sklepikarze często "zapominają" powiedzieć.

DO NAPISANIA TEGO ARTYKUŁU SKŁONIŁA MNIE POSTAWA WŁAŚCICIELA PEWNEGO SKLEPU KOMPUTEROWEGO, KTÓRY NIC NIE ROBI SOBIE Z PRAW KONSUMENTA, A PONADTO SPRZEDAJE TOWAR O NIEWIARYGODNIE MARNEJ JAKOŚCI (W CIĄGU PARU MIESIĘCY DWUKROTNIE ZEPSUŁ SIĘ MONITOR, MODEM, KARTA GRAFICZNA ORAZ PŁYTA GŁÓWNA. TU CHYBA NIE MOŻNA MÓWIĆ O PRZYPADKU).

Wracając do rękojmi. Towar możemy oddać na parę sposobów:

- Reklamować go u sprzedawcy (ustnie), w miejscu gdzie kupiliśmy towar (zgłaszając sprzedawcy reklamację na zakupiony towar należy zawsze wypełnić protokół reklamacyjny).
- Złożyć reklamację pisemnie, wysyłając do sprzedawcy pismo listem poleconym z potwierdzeniem odbioru lub uzupełnić dołączony formularz reklamacyjny.

W piśmie należy opisać dlaczego składamy reklamację na zakupiony towar, na przykład: towar miał wady, które zmniejszyły jego wartość lub użyteczność, towar nie miał właściwości, o których istnieniu zapewnił nas sprzedawca.

W piśmie należy także określić żądanie. Może to być:

a) zwrot ceny towaru, za zwrotem wadliwego towaru (jest to jednoznaczne z odstąpieniem od zawartej umowy);
b) obniżenie ceny towaru;
c) wymianę wadliwego towaru na nowy, wolny od wad; usuniecie wady.

W piśmie należy także podać swoje dane: adres, telefon kontaktowy itd.

Sprzedawca ma maksymalnie 14 dni na załatwienie reklamacji od dnia jej zgłoszenia - chyba, że konsument wyrazi na piśmie zgodę na przedłużenie tego terminu. Natomiast jeżeli konsument nie dostarczył towaru wraz z reklamacją, ustalony wyżej termin załatwienia reklamacji liczy się od dnia dostarczenia towaru lub od dnia dokonania oględzin wadliwego towaru u konsumenta przez sprzedawcę. Termin ten wynosi 21 dni od dnia jej zgłoszenia.

Można także udać się po bezpłatną poradę do Powiatowego Rzecznika Konsumentów (w przypadku zastrzeżenia do jakości nabytego towaru lub usługi). Jeżeli sprawa dotyczy reklamacji towarów, należy przynieść ze sobą wszystkie dokumentów w tej sprawie – na przykład umowa kupna-sprzedaży, paragon. Rzecznik po zapoznaniu się ze sprawą, występuje (jeśli reklamacja jest uzasadniona) w imieniu konsumenta do sprzedawcy lub producenta.

PAMIĘTAJCIE, ŻE JEŻELI DECYDUJECIE SIĘ REKLAMOWAĆ SPRZĘT NA PODSTAWIE RĘKOJMI, SPRZEDAWCA NIE MA PRAWA ODESŁAĆ WAS DO SERWISU. JEGO OBOWIĄZKIEM JEST PRZYJĘCIE TOWARU.

Listy czytelników

Cze!
Poyep! Mam dla ciebie trudne zadanie. Wytłumacz, mi dlaczego podczas przenoszenia gier na konsoli z wersji amerykańskiej na europejską traci się fps? Żądam sensownej odpowiedzi, bo naprawdę mnie to irytuje. Pozdrawiam.

P: W USA telewizory pracują w standardzie NTSC. Standard ów wymaga, by obraz pokazywał się 30 razy na sekundę, czyli składał się z 60 półobrazów - stąd 60 Hz. W przypadku Europy telewizory pracują w standardzie PAL – wymagającym, by obraz pokazywał się 25 razy na sekundę, czyli składał się z 50 półobrazów (50Hz). Stąd przy konwertowaniu z jednego systemu na drugi następuje spadek ilości wyświetlanych klatek. I nic na to nie można poradzić.

Witam kolegę,
Jestem stałym czytelnikiem waszego pisma. Już niedługo stanę się posiadaczem Xboxa. Posiadam zestaw kina domowego, do którego chciałbym podłączyć również konsolę. Moje pytanie dotyczy kabla Euro RGB z wyjściem optycznym do wzmacniacza. Gdy testowaliście europejskiego X'a w kwietniu, info o tym kablu pojawiło się na dole strony. Czy był to oryginalny kabel Microsoftu (może inne firmy też znasz?) i gdzie można go kupić? Dziękuję za informacje i pozdrawiam.
Mirek.

P: Tak – to był oryginalny kabelek Microsoftu. Bez problemu dostaniesz go w Ultimie. Oprócz tej firmy okablowanie do Xboxa tłucze gro innych producentów, na przykład. "Monster Cable". Mają oni w ofercie wszelkie możliwe kabelki – optyczne, s-video, s-vhs i tak dalej.

Witam pani/panie Polep,
I od razu pytanie: Czy istnieje taka przejściówka lub kabelek, by podłączyć konsolę (stacjonarną) pod monitor LCD (z wbudowanymi głośnikami jakby ktoś się pytał)? Czy lepiej szukać czegoś takiego w sklepach z artykułami. konsolowymi, komputerowymi, czy po prostu na giełdzie? Ile może kosztować? I jeszcze raz, czy w ogóle istnieje? Proszę o szczerą, konkretną i bezpośrednią odpowiedź, nawet gdyby była bolesna. W końcu optymista nie wszystko może, ale prawdę chętnie pozna. Dziękuję.
Z poważaniem - Ricken

P: Oczywiście, że tak. Takie przejściówki istnieją i nazywane są VGA adapterami. Istnieją do każdej możliwej konsoli – Xboxa, PS2, Dreamcasta i PS One. Choć warto wiedzieć, że tylko Sega oficjalnie wypuściła VGA Boxa do Dreamcasta – reszta tych urządzeń jest nieoficjalna. Ale działają. A gdzie... Szukaj ich w sklepach z konsolami, lub w sklepach Internetowych.

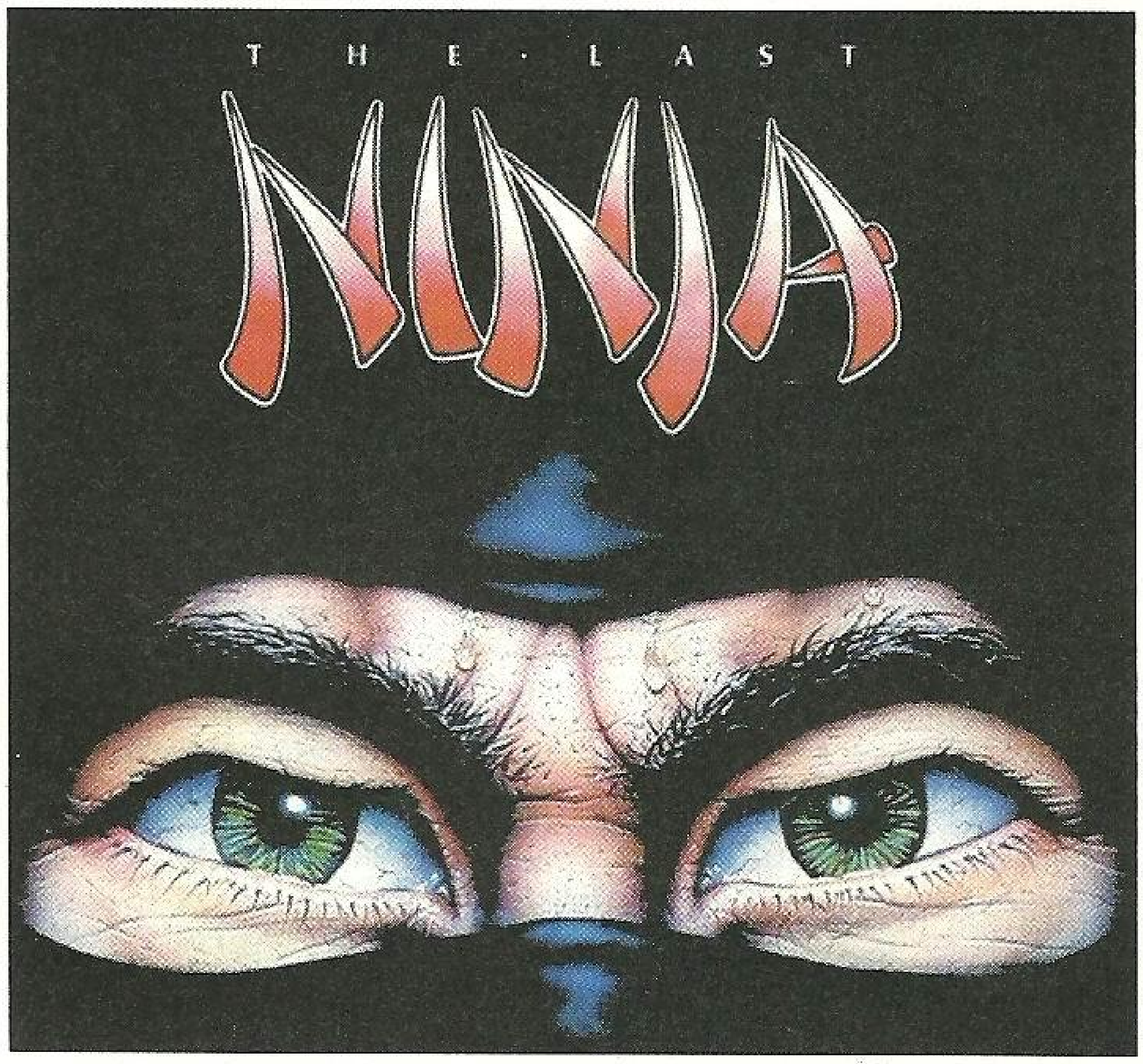
The Last Ninja

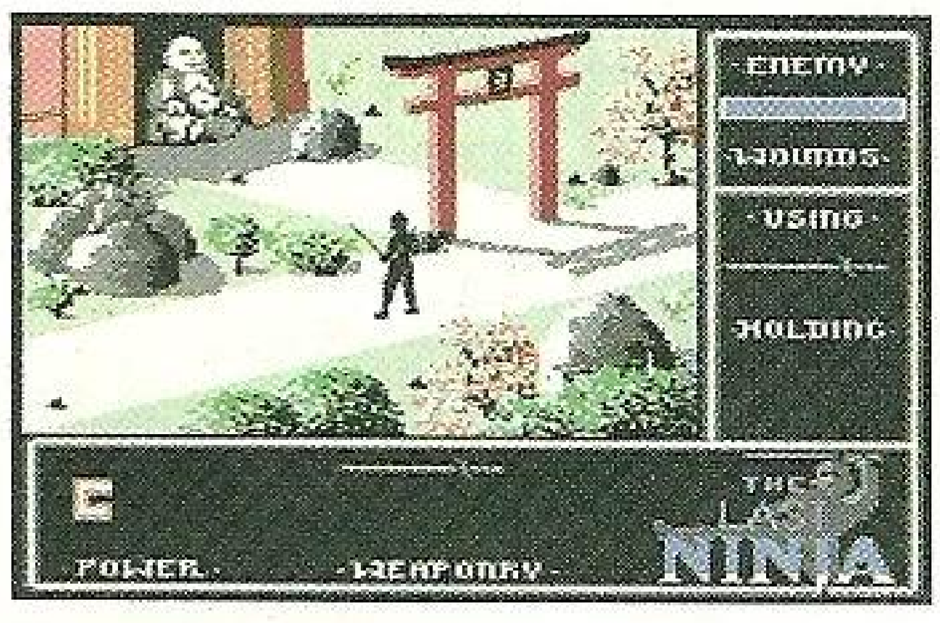
Stara Szkoła

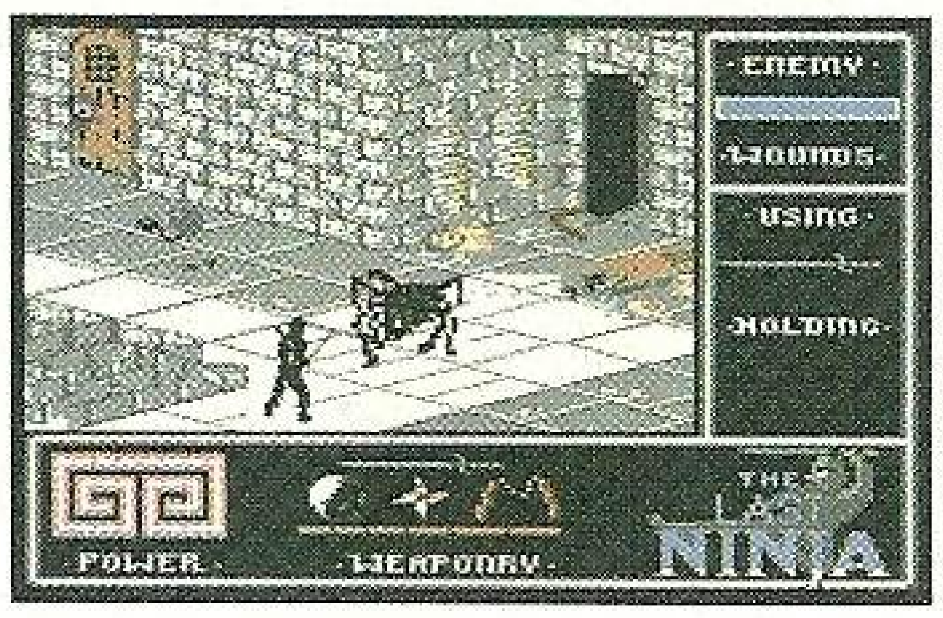
Magia tego tytułu potrafiła przyciągnąć przed ekrany telewizorów niewiarygodną jak na owe czasy liczbę graczy. W samej Europie sprzedano siedemset pięćdziesiąt tysięcy egzemplarzy tylko na Commodore 64... Globalna sprzedaż obejmująca niemal wszystkie ówczesne platformy osiągnęła pułap dwóch milionów egzemplarzy!

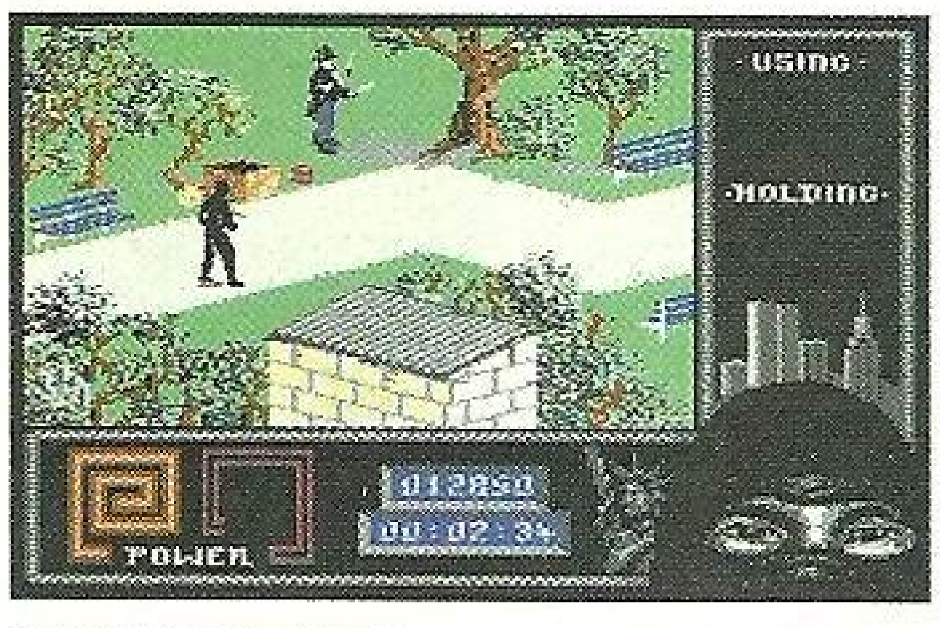
txt: Stelmi

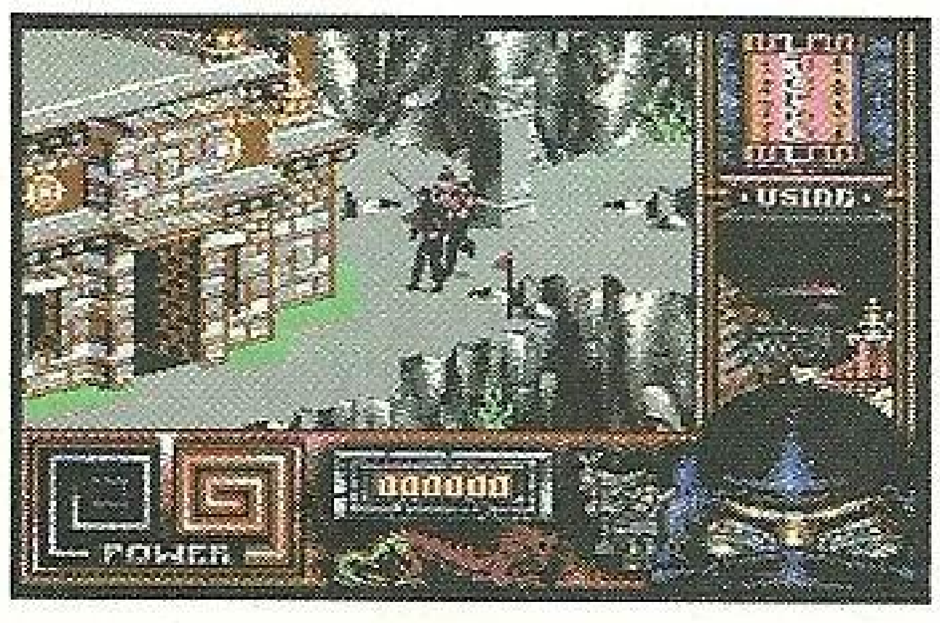
Zapomniałem dodać, że dane te dotyczą tylko części pierwszej. Cała trylogia poszła w świat w takiej ilości, że nawet dzisiaj podobnym osiągnięciem może poszczycić się tylko kilka tytułów. Bossowie dzisiejszych "growych" koncernów śnią po nocach o takich wynikach.
The Last Ninja, bo o tym wiekopomnym dziele autorów z firmy System 3 (obecnie Studio 3) jest mowa, pierwotnie ukazał się na Commodore 64 w 1998 roku. Graficznie był (a dla niektórych jest nadal) majstersztykiem. Izometryczny widok pseudo 3D, niesamowite poziomy, świetnie pomyślane logiczne zagadki, fabuła osadzona w czasach feudalnej Japonii traktująca o zdradzonym przez złego Szoguna Kunitoki klanie wojowników Ninja oraz tytułowym ostatnim ninja Armakuni, który w poszukiwaniu zemsty podąża śladem zabójcy swych braci, tworzyły klimat nie pozwalający na odejście od ekranu aż do samego końca opowieści.
Muzyka stworzona przez Bena Daglisha oraz Anthony'ego Leesa - jednych z najlepszych muzyków piszących utwory do gier dla C64 jest niesamowicie "japońska", co jeszcze dodatkowo podkreśla atmosferę tej pozycji. To, co wycisnęli z SID'a (układ generujący dźwięk w C64), brzmi w uszach wielu graczy do dziś. Gra ta była drugim hitem z rzędu, zaraz po International Karate (w USA World Championship Karate) nieznanej dotychczas małej angielskiej firmy System 3. Ustawiona przez nich poprzeczka wisiała wysoko. Do momentu nadejścia ...
Last Ninja 2. Zły przywódca klanu Ashikaga - Kunitoki przeżył ostatnią konfrontację z mścicielem w czarnym stroju. Niewyjaśniony skok w czasie i przestrzeni przenosi go do ... Nowego Jorku! Nasz mściciel zostaje "przerzucony" w ślad za nim. Zmiana miejsca akcji może na początku szalenie dziwić, ale tytuł nic nie stracił ze swej miodności. Wręcz przeciwnie. Eksploracja słynnego Central Parku, "wycieczka" po ulicach, kanałach, magazynach oraz końcowy pojedynek z szogunem na wyspie, w jego tajnej kryjówce, gdzie dostajemy się podczepieni do płóz helikoptera lecącego do niej - to jest to, za co gracze przyjęli drugą cześć sagi o Ostatnim Ninja równie ciepło. Oprawa wizualna poprawiła się co najmniej w takim stopniu jak pomiędzy Tekkenem 1 a 2 (pamiętajmy że mówimy tu o C64). No i ta muzyka! Tym razem Matt Gray stworzył niesamowitą ścieżkę dźwiękową, która zostawia ślad w pamięci na długo - w szczególności utwór z ostatniej planszy o wiele mówiącym tytule "The Final Battle".
Dlaczego tak podkreślam przy opisie każdej części muzykę? Otóż w internecie można znaleźć setki remiksów utworów z tych gier, w tym autorskie, zagrane przez zawodową orkiestrę symfoniczną! Coś w tym musi po prostu być. Pojedynek na wyspie nie kończy jednak opowieści o wojowniku z wyspy Lin Fen oraz żądnym tajemnic Ninjitsu Szogunie. Ostateczna rozprawa ma nastąpić bowiem w ...
...Tybecie, gdzie Armakuni stawiał swe pierwsze kroki na drodze wojowników Ninja. Aby dotrzeć do siedziby szoguna, trzeba przebyć pięć tajemnych jaskiń. Każda z nich związana jest ściśle z jednym z żywiołów. Nasz bohater ma do przebycia jaskinię Ziemi, Wody, Wiatru i Ognia, oraz piątą, która zwana jest Jaskinią Pustki.
Trzecia część Last Ninja jest godnym zakończeniem sagi i pokazuje szczytowe możliwości systemów ośmiobitowych. Muzyka po raz kolejny oszałamiała. Jej autor wywiązał się ze swego zadania znakomicie. Cała dyskietka 5,25 cala została wypełniona po brzegi miodem, którego tak brakuje wielu dzisiejszym pozycjom. Szogun został ostatecznie pokonany.
System 3, znany dzisiaj jako Studio 3, istnieje już od 19 lat. To bardzo długo, jak na firmę tworzącą gry. Ich najbardziej znane pozycje, nie licząc wyżej opisanej trylogii, to wspomniane już International Karate (wydane zresztą niedawno także na Pana Kolorowego), Myth, Bangkok Knights, Vendetta, Flimbo's Quest i inne. Oficjalnie zapowiedziano już kontynuację przygód Armakuniego na PS2, Xbox'a i PC pod roboczym tytułem: The Last Ninja - Return to Lin Fen Island. The Last Ninja 4 miała pojawić się jeszcze na C-64, ale projekt skasowano.
Na sieci można znaleźć trochę zdjęć z bardzo wczesnej wersji najnowszego wcielenia Ninja, i prezentują się całkiem ciekawie. Pierwsza odsłona grywalnej wersji miała się odbyć na tegorocznych targach E3, ale nic z tego nie wyszło. Oficjane i nieoficjalne źródła milczą jak głaz. Trzeba uzbroić sie w cierpliwość i po prostu czekać, na pewno już niedługo.
Tak przy okazji - pisząc ten tekst słuchałem sobie muzyki z "Przyczajonego Tygrysa - Ukrytego Smoka" i powiem jedno - marzy mi się, aby kiedyś ktoś nakręcił film o Ninja w podobnym stylu, jak zrobił to Ang Lee...





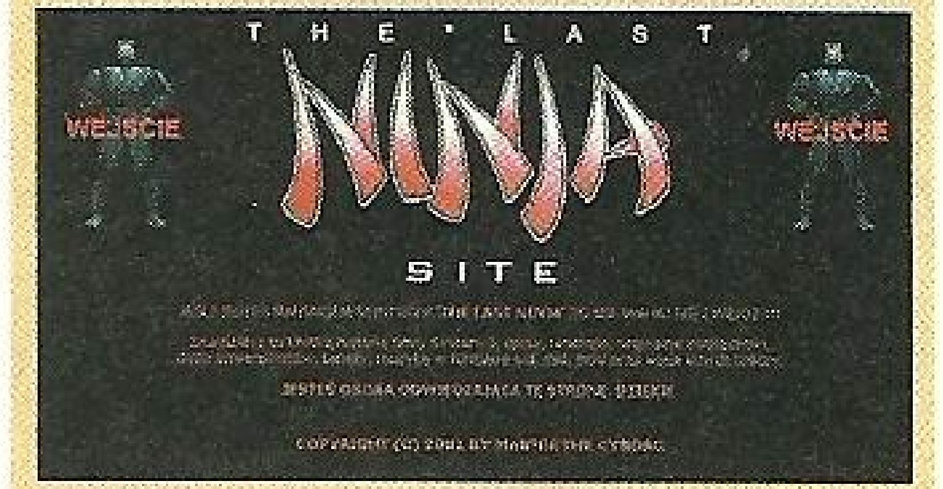




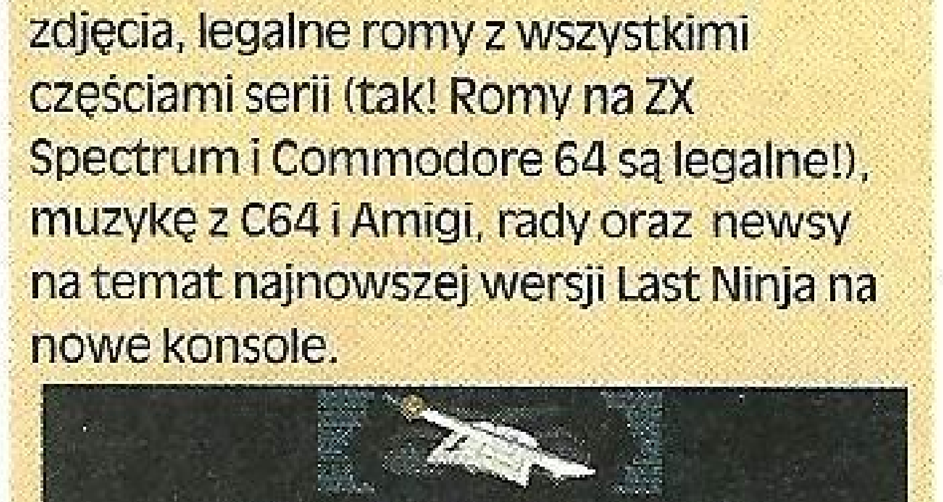


Gulash sez... Już miałem pisać o czymś innym, a tutaj dotarł do mnie taki list. Szczerze mówiąc - wzruszyłem się. Mój pomysł na Starą Szkołę jest taki: przysyłajcie mi swoje wspomnienia związane z grami czy seriami ze starych czasów (adres: gulash@neoplus.com.pl). A ja już się nimi odpowiednio zajmę. Może być w takiej formie, jak zrobił to Stelmi, lub w innej – dowolnej.
A wracając do gry: oczywiście, że grałem w The Last Ninja do upadłego. Wszyscy graliśmy. Wprawdzie ja miałem Spectruma, ale tam też był Ostatni Ninja. I choć nie było muzyki Daglisha, kumpel nagrał mi ją z C64 na kasetę (pamiętacie jak nagrywało się muzykę z gier na kasety? Turrican, własnie Last Ninja?). To naprawdę kultowa seria.

Jeśli macie ochotę przypomnieć sobie bliżej przygody wojownika Ninja, polecam dwie strony WWW.



http://strony.wp.pl/wp/thelastninjas
To polska strona, przyjemna i na poziomie. Znajdziecie tu instrukcje, zdjęcia, legalne romy z wszystkimi częściami serii (tak! Romy na ZX Spectrum i Commodore 64 są legalne!), muzykę z C64 i Amigi, rady oraz newsy na temat najnowszej wersji Last Ninja na nowe konsole.



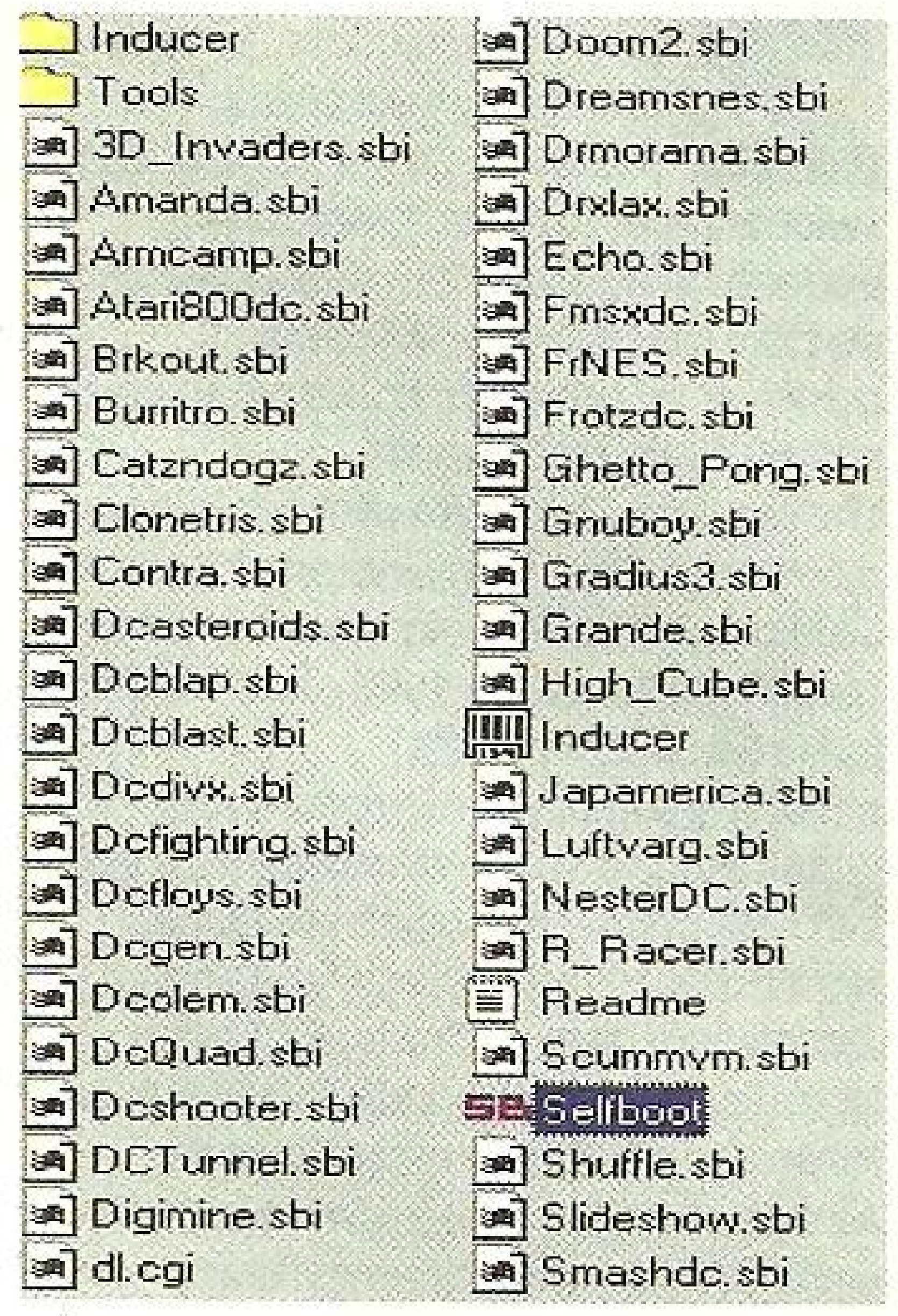
http://lastninja.c64.org
A to strona po angielsku – prawdziwa kopalnia wiadomości i plików. Przede wszystkim muzyka: są tu dziesiątki remixów muzyki z Last Ninja w każdym możliwym formacie (również MP3 – szczególnie polecam remix „Instant Remedy – Last Ninja Extendend"), tapety, animacje, ikonki i tak dalej, i tym podobne. Jednak najbardziej niesamowite są informacje, które autorzy strony zebrali o developerach z tamtych lat. Są wywiady z muzykami, grafikami i koderami, ich zdjęcia... W ogóle multum tekstów do czytania! Można dowiedzieć się jak wyglądało pisanie gier X lat temu. Fantastyczna stronka.
A ja wracam do zabawy. W Last Ninja...

Gulash

Freeware

Przed Wami dość wyraźny dowód na to, że DC nie umarł. Ciągle wychodzą na niego gry! Co z tego, że amatorskie? Na bezrybiu i rak ryba. Dziś mamy dla Was propozycję nie do odrzucenia. Podajemy sposób, jak samemu wypalić sobie płytkę z kilkunastoma grami na DC. Ale na rozgrzewkę kilka newsów ze świata Xboxa.

txr: o.g & evil



Inducer
Tools
3D_Invaders.sbi
Amanda.sbi
Armcamp.sbi
Atari800dc.sbi
Brkout.sbi
Burritro.sbi
Catzndogz.sbi
Clonetris.sbi
Contra.sbi
Dcasteroids.sbi
Dcblap.sbi
Dcblast.sbi
Dcdivx.sbi
Dcfighting.sbi
Dcfloys.sbi
Dcgen.sbi
Dcolem.sbi
DcQuad.sbi
Dcshooter.sbi
DCTunnel.sbi
Digimine.sbi
dl.cgi
Doom2.sbi
Dreamsnes.sbi
Drmorama.sbi
Drxlax.sbi
Echo.sbi
Fmsxdc.sbi
FrNES.sbi
Frotzdc.sbi
Ghetto_Pong.sbi
Gnuboy.sbi
Gradius3.sbi
Grande.sbi
High_Cube.sbi
Inducer
Japamerica.sbi
Luftvarg.sbi
NesterDC.sbi
R_Racer.sbi
Readme
Scummvm.sbi
Selfboot
Shuffle.sbi
Slideshow.sbi
Smashdc.sbi

Xbox News

Co w trawie piszczy? Jakiś czas temu został wypuszczony emulator MAME na Xboxa. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie to, że Microsoft udowodnił nielegalność tego emulatora. Chodzi o to, że autor przy opracowywaniu konwersji posłużył się DevKitem Xbox, a co za tym idzie MAME zawiera kod należący do Microsoftu. I stąd w prostej linii wynika nielegalność tego emu. A raczej jego części, bez której nie będzie mógł być uruchomiony.

Lepiej: w Internecie fruwają już obrazki i filmy z… emulatora Nintendo 64 na Xboxa! Ale romy na N64 są nielegalne i na razie utniemy w tym miejscu.

Czyżby macki sceny zaczynały dosięgać również tą konsolę? Wygląda na to, że tak, ponieważ szykują się już projekty odtwarzaczy Divx i mp3 na tą platformę. Ale wygląda również na to, że Microsoft będzie chciał jak najszybciej zamknąć większość z ich. Wszyscy wiemy, że i tak mu się nie uda.

Niedawno globalną sieć obiegła nietypowa propozycja. Otóż wyznaczono nagrodę 200 tysięcy dolarów za głowę Billa Gatesa…

Nie, coś pomieszałem. Na pewno wielu przeciwników tego pana ucieszyłoby takie zlecenie, ale tak naprawdę wyznaczono nagrodę za udany zamach na Xboxa. Ma on polegać na uruchomieniu systemu Linux na tym sprzęcie. Zadanie składa się z kilku kroków, które trzeba zaliczyć do końca 2002 roku. I wszystko musi odbyć się całkowicie legalnie – bez używania nielegalnych narzędzi, czy dotykania zabronionych przez prawo rzeczy.

Pierwsza część za 55.000 $ ma polegać na usunięciu biosu i wymiany na całkowicie legalny. Za 25.000 $ hacker ma wpakować w Xboxa nowe sterowniki obsługujące grafikę, twardy dysk, etc.. Za jakieś drobne trzeba będzie stworzyć program bootujący itd. Za to za okrągłą sumkę 100.000 $ trzeba stworzyć płytę CD z softem, który pozwoli na odpalenie każdego Linuxowego oprogramowania bez używania kodu Microsoftu. Piszecie się na to?

Garażowe gry na DC

Co na początek, pytacie? Czy warto marnować jedną płytę na jedną amatorską gierkę? Być może, ale nie w obliczu rozwiązania, które oferuje Selfboot Inducer. Jest to program, który w prosty sposób umożliwia nam stworzenie płyty z kilkunastoma grami na pokładzie. I my, tu i teraz powiemy Wam, jak to zrobić! Od razu nasuwa się pytanie, czy to legalne? Według autorów - tak. Używane do tego celu programy i nie korzystają z aplikacji czy kodu Segi. Nie widzimy więc powodów, dla których nie mielibyśmy podać Wam sposobów wypalenia sobie płytki z legalnym sortem. Oczywiście wtym celu trzeba siedzieć przy podłączaonym do Internetu Pececie z nagrywarką.

Let's begin

Najpierw ściągacie program Selfboot Inducer - adres znajdziecie kilka linijek poniżej. Zajmuje około 1.3 MB - tak dla modemowców. Rozpakujcie go do katalogu C:\Selfboot (taki jest ustawiony domyślnie, ale można też na inny dysk). Teraz potrzebne są Wam gry. Polecam stronę **consolevision.com/burnero** - znajdziecie tu wszystko przygotowane już w odpowiednim formacie (.sbi) i sam Selfboot Inducer. Liczba gierek oscyluje w granicach trzydziestu i ciągle rośnie. Poza tym można tu znaleźć emulatory, gry przeniesione z innych platform i programy.

Ok, macie już wszystko? To zaczynamy.

Po rozpakowaniu w utworzonym katalogu powinny znajdować się: dwa katalogi (Inducer i Tools) i trzy pliki (Inducer, Selfboot i Readme). Wszystkie ściągnięte gry wrzucacie do głównego katalogu (powinno to wyglądać tak, jak na obrazku). Następnym krokiem jest uruchomienie pliku Inducer.exe. Teraz czekamy (czas zależy od ilości gier), po czym wybieramy program Selfboot.exe. Pojawi się ramka, w której będziemy mogli wybrać program wypalający płyty. Są dwie możliwości - Nero i Discjuggler, więc któryś z nich musi być zainstalowany. Po wybraniu któregoś z nich program zacznie tworzyć obraz (to również zajmie kilka minut). Kiedy już program zakończy swoje działanie (pojawi się napis: „All done!"), odpalcie Nero lub DiscJugglera. Teraz wkładacie płytkę do nagrywarki, czekacie minutkę lub dwie… I wszystko jasne. Krążek „full-legal" ląduje w czytniku DC, a Wy wkraczacie w świat garażowych gier. Coś w sam raz na wakacje, dla wszystkich zmęczonych obrzydliwie ładnymi i długimi pozycjami.

Don't cry for me, Argentina. The truth is I love you, goodbye!

---

error #2

call me Snake... Solid Snake...

Witam ponownie, wakacyjnie! Ehhh, ale ten czas leci. Dopiero co pisałem pierwszą część…

Ale starczy tego rozczulania się. Nie powiem, żeby zalały mnie listy od Was, ale przynajmniej było kilka konkretów. Oto raport z Misji 1:

Szczególnie dziękuje Banzaii'owi za poruszenie ważnej kwestii.

Otóż czemu MGS2 nie dzieje się w mieście, wśród ludzi? Czyżby i tę grę dotknął syndrom rosyjskiej bazy schowanej na Zakaukaziu? Najwidoczniej. Przecież my niszczymy tego Geara, żeby uratować świat… Tylko czemu tego świata nie ma? Wyobraźcie sobie taką akcję - Gear leci nad amerykańską metropolią, zahacza o domy, jest atakowany przez wojsko. Ale zieloni nie są w stanie mu nic zrobić. Dopiero Snake musi wspiąć się na wieżowiec i z dachu, z ukrycia zarzucić linkę na mecha i pociągnięty przez ogromną masę polecieć za nim! Niczym Spiderman frunie nad miastem przyczepiony do robota. W dole stoją samochody, spoglądają ludzie. A bohater wspina się do kokpitu i zakłada bombę emp. Przez szybę rzuca mu spojrzenie zdezorientowany pilot mecha i w następnej sekundzie Snake skacze głową w dół z rękami rozłożonymi jak przy skoku do wody…100 metrów nad ziemią, między domami, otwiera się czasza spadochronu. Upada na ziemię. Nikogo nie ma. Uwagę ludzi przykuwa ogromny wybuch unieszkodliwiający Geara. Tylko na kałuży za ludźmi widać ślady i frunące kropelki…

I to wszystko nie film!!! To Ty, graczu, to robisz. W mieście, jak bohater. Prawdziwa akcja, z jajem. Oczywiście na koniec ucieczka - prawdziwy wybawca Świata nie robi tego dla popularności… Może się zapędziłem, bo przecież Snake to klimat szpiegowski, ale finał gry powinien wyjść „do ludzi".

Bardzo miłym pomysłem do wsadzenia do MGS3 jest zaczerpnięte ze Splinter Cell pozostawianie odcisków palców.

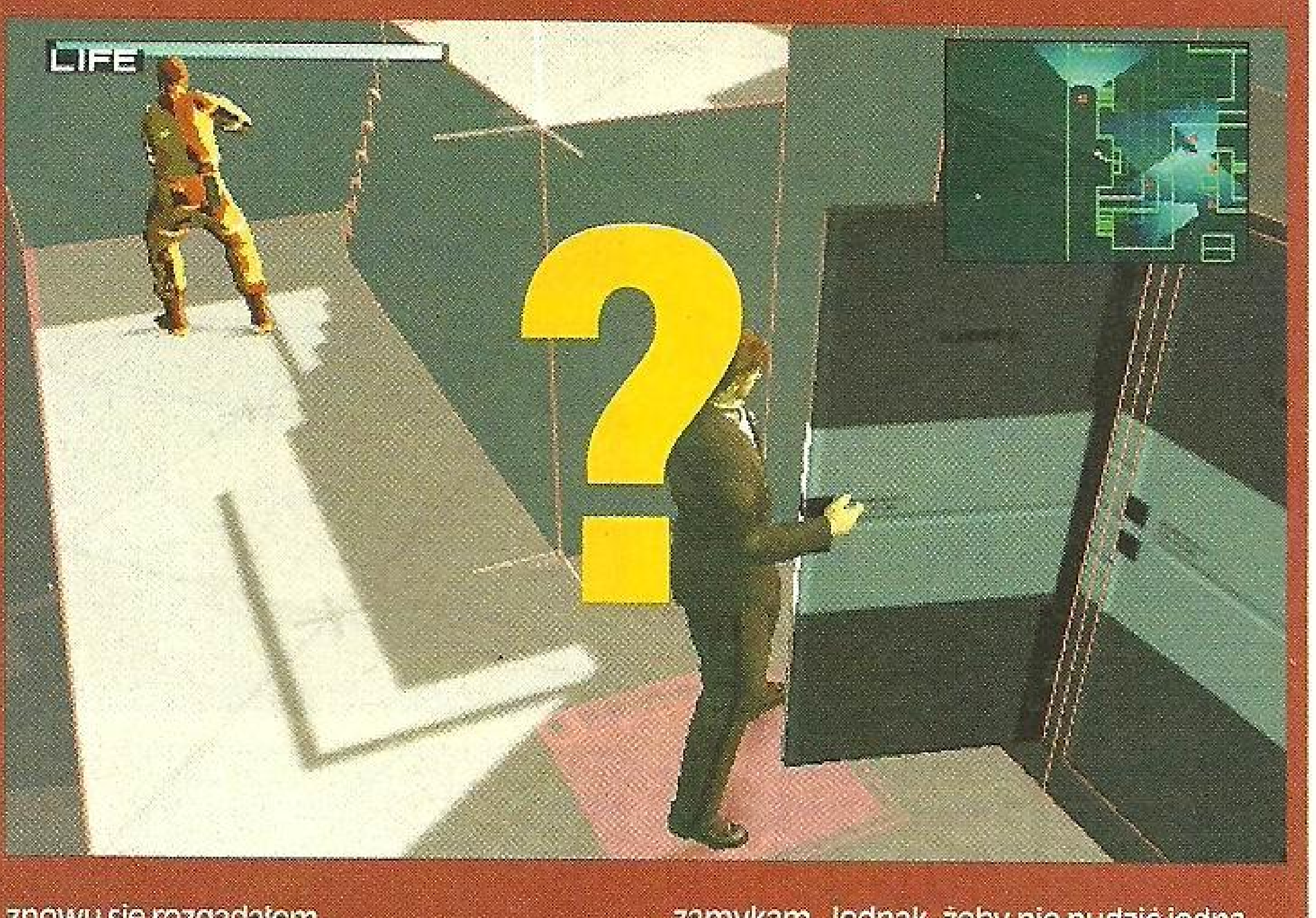
Dzięki temu, patrząc na elektroniczny zamek przez noktowizor, można odgadnąć hasło. Względnie inną metodą może być przenośna kamera. Montując ją w niewidocznym miejscu moglibyśmy obserwować otoczenie i np. mrugające guziki naciskane w kolejności przez strażnika.

Padł też pomysł, żeby zamiast kamery dać drona - latającego robota z kamerką (coś w stylu Gwiezdnych Wojen - np. Maul takie miał). O ile kamerą można tylko oglądać, o tyle dron może być pomocny przy zdobywaniu haseł zapisanych w zamkniętych pokojach, otwieraniu drzwi, lataniu po wentylacji… Można tak bez końca. Uważam, że to naprawdę świetny pomysł. Thx Mike.

Następnie poszła linka do wspinania. Wielu grało w Tenchu i ceniło sobie swobodę ruchu. I wielu chciałoby tę swobodę mieć też w MGS. Linka z hakiem jest naprawdę pożądana. Niby była w jedynce - ale tam Snake wyciągał ją sam i to tylko raz… Thx Kaio

Na koniec jeszcze problem pojazdów.

Pete zastanawiał się nad umieszczeniem jakiegoś jeepa, albo motorówki. Sprawa fajna, ale wymaga rozmachu. Potrzeba sporego terenu, żeby jeep miał sens. To z kolei przeniosłoby rozgrywkę na jakieś pola i wyszłoby z tego Halo. A motorówka? Właściwie to czemu jej nie ma w MGS2 ? Przecież wody tam było pod dostatkiem… Pomyślcie - Snake uciekający na łodzi przed helikopterem… Serie w wodę… Przedziurawiony bak i ucieczka. Skok do wody w płomieniach wybuchu. Na koniec patrzenie spod wody, przez zielonkawą, załamującą wszystko taflę, jak śmigłowiec odlatuje. Wszyscy myślą, że Snake zginął. Oj, znowu się rozgadałem…



Aha, i jeszcze jedno, dosłownie z ostatniej chwili.

Czy nie zastanawiało Was nigdy, czemu Snake musi mieć inny kostium niż przeciwnicy? Przecież po zabiciu kogoś mógłby wziąć jego mundur i blachy i chociaż przez chwile pozostać nierozpoznanym. Np. z większej odległości. W końcu skapowaliby się, że nosi mundur trupa, a gracz nie wiedziałby, czy już wiedzą i czy się z nim nie bawią! Thx Ice

Pomysły są bardzo dobre, ale jest ich wciąż za mało. Dlatego Misji 1 jeszcze nie zamykam. Jednak, żeby nie nudzić jedną grą, wyznaczam Misje 2.

MISSION 2

Plotki ludności miejscowej głoszą, że Rockstar planuje wydać GTA4. Nie chodzi tu o Vice City (dodatek do trójki), ale o zupełnie nową produkcję. Nadsyłajcie wszystko, co nie podobało się w GTA3, co do zmiany, co do dodania, co do wywalenia. GTA4 będzie nasze. Pokeżecie, czego Wam brakowało i zobaczycie swoje ksywy w Special Thanks, pod warunkiem, że się wysilicie. Do zobaczenia.

er-mail@wp.pl

Biała broń

W pozycjach konsolowych często walczymy białą bronią, niezależnie od rodzaju gry - może to być Soul Calibur, Way of the Samurai czy jeden z wielu erpegów. Stajemy się samurajem, rycerzem, łotrem, barbarzyńcą, ale zawsze z bronią u pasa. Warto dowiedzieć się czegoś więcej na temat tej pięknej broni oraz sztuki posługiwania się nią.

BROŃ

Biała broń od wieków stanowi symbol władzy. To część historii, którą tworzyli nasi pradziadowie. Na grobowcach rycerze zawsze byli przedstawieni z mieczem, gdyż był on najważniejszym atrybutem rycerza. Zresztą do samego grobu też składani byli z mieczem, a także innymi elementami uzbrojenia. Rycerz nie wyobrażał sobie zapukania do bramy św. Piotra bez miecza u pasa. Do XVI wieku była to podstawowa broń bojowa i myśliwska. A także sportowa, jeżeli turnieje można traktować jak sport (patrz film pt. Obłędny rycerz).

Dziś białej broni używa się w głownie w sporcie, ale w Polsce i na świecie jest wiele bractw rycerskich, które kultywują tradycje rycerskie. Uczestnicząc w spotkaniach entuzjastów rycerstwa, poznajemy kulturę średniowiecza, a także uczymy się walki bronią białą, wykorzystując to później w turniejach. Wielbiciele takich rozrywek mówią, że to wspaniały sposób na spędzanie wolnego czasu na świeżym powietrzu, w otoczeniu pięknych kobiet, równie pięknej broni i sporej ilości pieniącego się trunku.

Broń była wytwarzana przez znawców rzemiosła kowalskiego, których zwano płatnerzami. Zajęcie, którym się parali, można określić mianem sztuki, gdyż poświęcali swój talent i umiejętności, aby powstała broń doskonała. Powstały tysiące różnorodnych mieczy. Od zwykłych jednoręcznych do olbrzymich dwuręcznych - szczególnie efektowny jest Flamberg, miecz płomienisty. Każdy musiał być wykonany z wielką precyzją, aby podczas walki nie zawiódł swojego właściciela - od tego zależało życie wojownika. W dzisiejszych czasach tylko kilka osób w Polsce wykonuje miecze dobrej jakości, a ich cena jest wysoka.

Każdy na pewno słyszał legendy o walecznym rycerzu, który swoją odwagą i wspaniałym mieczem pokonał wielu przeciwników albo groźnego smoka. Znaną postacią jest Wołodyjowski, który pomimo niepozornego wzrostu był mistrzem szabli. Najsłynniejszym polskim rycerzem jest Zawisza Czarny - swego czasu najlepszy rycerz Europy, zwycięzca wielu turniejów, który nigdy nie został pokonany w pojedynku.

W Europie istnieje sport, gdzie nadal używa się białej broni. Jest to szermierka, która wymaga dużego kunsztu i umiejętności, a także świetnego refleksu. Inne sporty tego rodzaju przywędrowały do Europy z Dalekiego Wschodu. Między innymi japońskie kendo, czyli „droga miecza". Walczy się tam mieczami z bambusa, w specjalnych zbrojach - ochraniaczach. Oczywiście, wytrenowany zawodnik kendo świetnie poradzi sobie z kataną (japońskim mieczem) w ręku. Szermierka czy kendo to sporty niezwykle ekscytujące i wymagające, ale każdy może się ich uczyć.

GRY

Na automaty pojawiło się najwięcej gier, gdzie walczymy białą bronią - zaczynając od zwykłego chodzenia postacią i niszczenia na swojej drodze wszystkiego, co się rusza, a kończąc na grach, w których nasz bohater po drodze zdobywa nowe rodzaje broni i używa ich w walce.

Moją ulubioną jest Warrior's Fate. Naprawdę wspaniale został w niej oddany klimat średniowiecznej Japonii. Zadanie jest standardowe - pokonać wielkiego, silnego bossa. Znajdujemy porzucone przez przeciwników miecze, topory i włócznie. Grę można przejść w dwie godziny, ale to dobra zabawa. Posiadaczom PS2 polecam Devil May Cry, w której używamy pięknego miecza, przypuszczalnie wykonanego przez samego Lucyfera. Za pomocą tego miecza można tam wykonywać niesamowite kombosy. Niestety, gry arcade zazwyczaj szybko się kończą i nie pozwalają odkryć w 100% możliwości broni, jaką nosi bohater.

Rodzaje broni białej

drzewcowa - piki, włócznie, oszczepy, lance, kopie
obuchowa - maczugi, topory wojenne
sieczna - miecze, szable, pałasze
kłująca - szpady, rapiery, sztylety

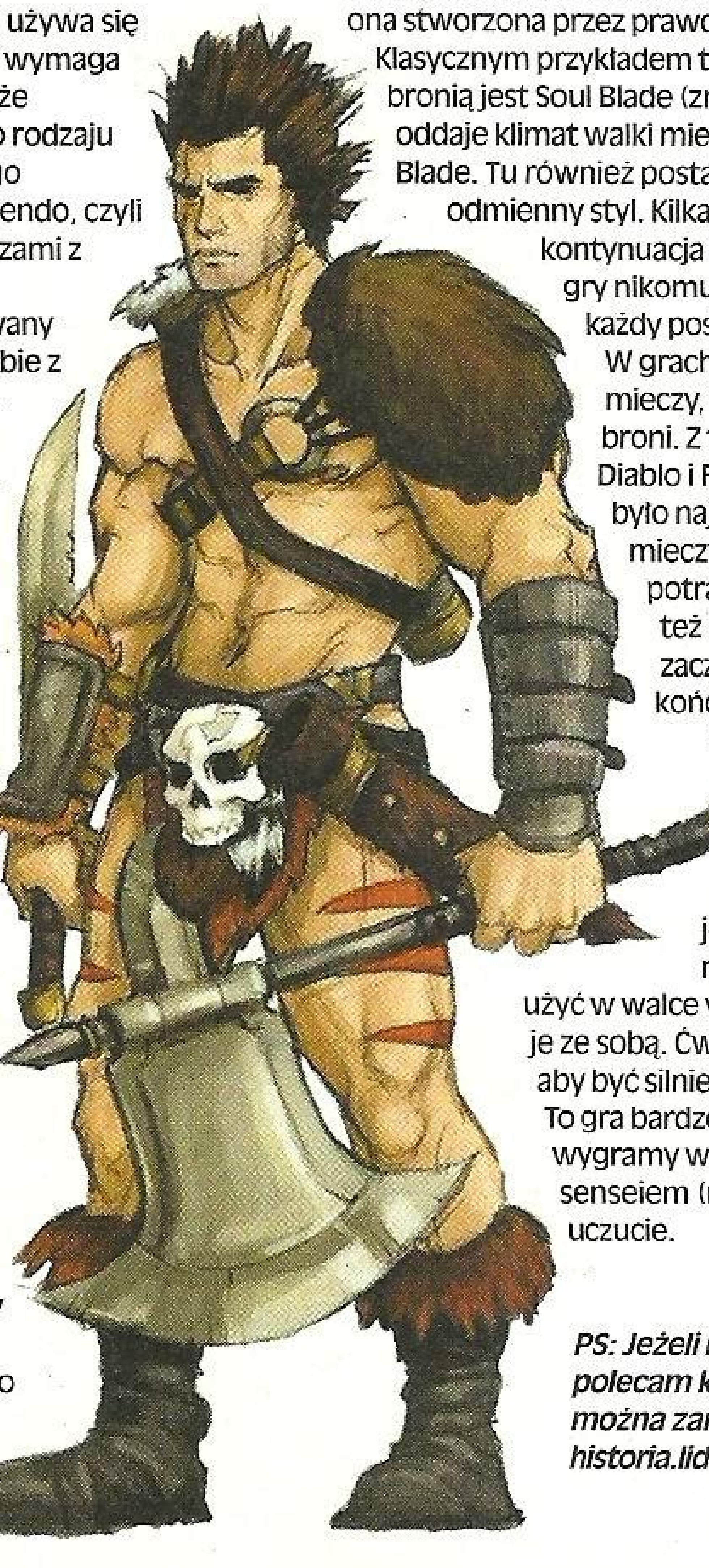
Słynne bronie

W wielu utworach literackich występują miecze o nadprzyrodzonych mocach. Oto kilka najbardziej znanych:
Zulfikar - miecz proroka, święty miecz Islamu
Caliburn (lub Excalibur) - miecz króla Artura
Balmung - miecz Zygfryda z Pieśni Nibelungów
Joyeuse - miecz Karola Wielkiego
Durandal - miecz Rolanda
włócznia św. Maurycego - symbol władzy cesarzy niemieckich

Można natomiast wykorzystać je doskonale w przygodówkach (action-adventure), w które gramy po kilka dni. Zaczynając od zwykłego miecza, którym walczymy (np. w Zelda: Ocarina of Time), a kończąc na olbrzymich, futurystycznych, świecących mieczach, które jednym machnięciem niszczą wszystko na swojej drodze.

Z gier przygodowych mogę polecić trzy tytuły na PS2: Pierwszy to Onimusha, gdzie jako samotny samuraj walczymy z zombiakami. Drugi to Zone of the Enders - tu staczamy niesamowite walki robotów. Trzeci ciekawy tytuł to Maximo - jako rycerz pokonujemy setki wrogów, walcząc coraz to bardziej fantastycznymi broniami.

Jeśli chodzi o bijatyki, to moim zdaniem najlepszą dwuwymiarową grą jest Last Blade wydana przez firmę SNK. Każda z dostępnych w grze postaci walczy inną bronią i reprezentuje inny styl walki. Od razu widać, że gra została ona stworzona przez prawdziwych znawców tej dziedziny.



Klasycznym przykładem trójwymiarowej bijatyki z białą bronią jest Soul Blade (znane też jako Soul Edge). Ta gra oddaje klimat walki mieczami równie dobrze, co Last Blade. Tu również postaci jest wiele i każda ma odmienny styl. Kilka lat później powstała kontynuacja tej gry o nazwie Soul Calibur- tej gry nikomu nie muszę przedstawiać. Zna ją każdy posiadacz Dreamcasta.

W grach RPG zawsze było najwięcej mieczy, toporów i innych tego typu broni. Z tego gatunku najbardziej cenię Diablo i Final Fantasy - w tej ostatniej było najwięcej okazałych i pięknych mieczy. Artyści ze Squaresoftu zawsze potrafili tworzyć miecze. W Diablo też było ich wyjątkowo dużo - zaczynając od zwykłych sztyletów, a kończąc na wielkich dwuręcznych magicznych mieczach.

Ostatni typ gier to symulacje walki mieczem. Polecam Kengo: Master of Bushido. Pod względem dopracowania jest wręcz doskonała. To jedna z niewielu gier, gdzie możemy użyć w walce wielu technik i w dodatku łączyć je ze sobą. Ćwiczymy również ducha i ciało, aby być silniejszym i bardziej wytrzymałym. To gra bardzo wymagająca, ale jeżeli wygramy wszystkie turnieje, zostajemy senseiem (mistrzem)! To naprawdę miłe uczucie.

Mateuszus

PS: Jeżeli interesuje Was stara broń to polecam książkę „Czar broni białej", którą można zamówić na stronie http://historia.lideria.pl.

N(e)O COMMENTS

Gdybym niecałą dekadę temu opowiedział jakiemuś graczowi, jak teraz wygląda ten rynek, prawdopodobnie najpierw by mnie wyśmiał, a zaraz potem zadzwonił po panów w białych fartuchach.

Dużo się zmieniło. Niepostrzeżenie zjawili się nowi uczestnicy i są teraz postrzegani jako naturalne postacie na tym rynku. Jeszcze nie tak dawno Sega i Nintendo dzieliły się nim prawie po połowie. A teraz? Sega odpadła na dobre, a Nintendo coś przebąkuje o wstrzymaniu kolejnych projektów hardware'owych. Sony króluje, a Microsoft przynajmniej stara się być w mocnej ofensywie. Wszystko to powoduje, że jestem coraz bardziej pesymistycznie nastawiony do tego, co się dzieje. Przeanalizujmy proste fakty.

Sega i Nintendo siedzą w tym biznesie od niepamiętnych czasów. Według wielu specjalistów i graczy są to przodujące firmy, jeśli chodzi o wdrażanie nowych rozwiązań i jakość produktów. Rok 95 - wchodzi Sony, potentat w dziedzinie elektroniki, zbijający fortunę na walkmanach i innych drobiazgach. Wydawałoby się, że ten niedoświadczony gracz bez wieloletniej tradycji, a co najważniejsze - bez bazy oddanych fanów na całym świecie powinien polec. Nic z tego. Sony szybko zalewa rynek setkami nowych tytułów (w większości średniaków), wprowadza charakterystyczną dla japońskich koncernów politykę obniżania cen i w ten sposób wygrywa walkę z konkurencją.

Jakiś czas temu Bill „wiecznie spóźniony" Gates podpisuje papierki i na rynek wychodzi nowa konsola. Xbox nie wywołuje szału, ale MS szybko obniża ceny i konsolę można kupić za mniejsze pieniądze niż konkurencyjną PS2.

Czym się różnią Sega i Big N od Sony i MS? Dwie pierwsze korporacje żyją prawie wyłącznie z przemysłu gier video, a dla Sony i MS jest to tylko część dochodów. Te dwie firmy mają takie pieniądze, że mogą sobie pozwolić na straty i wykupowanie developerów. Nintendo, widząc co się dzieje, również stara się pozyskać wyłączność na niektóre tytuły. Ale to nie oni mają najwięcej kasy. A w tym biznesie, jak w każdym innym, to ona jest wyznacznikiem sukcesu.

Co w tym momencie robi Big N? Oświadcza, że dalszy wyścig zbrojeń nie ma już sensu i zamierza się wziąć za robienie porządnych gier. Nie wiem jak dla Was, ale dla mnie jest to prawdziwy głos rozsądku w tej całej wojnie podjazdowej. Przez te słowa przemawia prawdziwa idea, która kiedyś przyświecała konsolom.

Popatrzcie na takie V-Rally 3. Gra jest jak najbardziej dobra i zasługuje na wysoką ocenę. Ale czy tak naprawdę jest w czymś lepsza od wysłużonego Sega Rally 2? Czy to, że na ekranie jest ileś tam razy więcej polygonów, jest dla Was wyznacznikiem jej rzeczywistej wartości? Mam nadzieję, że nie. Jedynym wyznacznikiem wartości gry powinna być przyjemność, jaka płynie z obcowania z nią. Bo po to one przede wszystkim są!

Z ubolewaniem patrzę na to, co wyczynia Sony i Microsoft. Obie firmy prześcigają się w dostarczaniu jak największej liczby polygonów na ekran, zapominając o duchu prawdziwej, niczym nieskrępowanej zabawy. Czym na początku życia PS2 i Xboxa obie te firmy chciały zaszokować potencjalnych kupców i użytkowników? Czy Bill Gates zapraszał dzieci i pokazywał im, co nowego przyniesie jakaś gra i jak będzie się w nią grać? Czy raczej zwoływał konferencje prasowe i pokazywał tabelki z mnóstwem cyferek, próbując udowodnić, że jego konsola będzie lepsza, ponieważ rusza więcej polygonów?

A co robił Miyamoto? Pamiętacie jego harce z padem w ręku na scenie? To jest prawdziwy duch gier video! Ja nie chcę więcej gier, z których każda kolejna jest niemal identyczna jak poprzednie, tylko opakowana w inne sreberko. Ja chcę REZy i Pikminy! Chcę nowe rozwiązania i oryginalność!

Ale co ja tu będę gadał. Przecież już na samym początku udowodniłem, że tu rządzi kasa, a nie chęć dostarczenia prawdziwej rozrywki.

o.g

P.S. To, co zostało zawarte w tym tekście, jest tylko i wyłącznie moim subiektywnym spojrzeniem na to, co się wokół mnie dzieje. Reszta redakcji nie ma z tym nic wspólnego i z pewnością oficjalnie mnie nie popiera. Ale z drugiej strony...

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Kto raz chociaż spotkał się z oceaniczną falą, ten wie, jaka to potęga. Zawsze podziwiałem ludzi, którzy z małą deseczką uczepioną na sznurku do kostki rzucają wyzwanie takiej fali.

SOUL SURFER

Niestety, nad rodzimym Bałtykiem nie ma co szukać tego rodzaju atrakcji. Właśnie dla osób, których marzeniem jest surfowanie po oceanicznych falach, firma SEGA przygotowała coś specjalnego - symulator deski surfingowej o nazwie SOUL SURFER. Osobiście uważam, że projektanci SEGI popadli już w pewną przesadę, starając się symulować wszystkie po kolei sporty ekstremalne. Ale z drugiej strony, kto puści małego dzieciaka na oceaniczne fale ? W tym wypadku SOUL SURFER wydaje się nieocenioną alternatywą, czymś w rodzaju słynnego polskiego wyrobu czekoladopodobnego. Wystarczy parę groszy i nie trzeba nawet deski, aby znaleźć się na legendarnych plażach Kalifornii, Polinezjii, Japonii, Hawajów, Południowej Afryki czy Australii. Te właśnie miejsca dostępne są bowiem w menu nowego automatu SEGI za pomocą jednego przycisku. Automat pokazano po raz pierwszy na wystawie w Tokio, AOU Show w lutym bieżącego roku. Zasila go najnowszy system SEGI - NAOMI 2, a oprócz monitora projekcyjnego, w jaki wyposażana jest wersja De Luxe (DX), przewidziano także możliwość podłączenia osobnego większego projektora z ekranem 12 x 9 metrów. Firma chwali się, że nawet w takim przypadku nie zauważymy pogorszenia jakości prezentowanej grafiki.

Goście AOU szybko ochrzcili nową maszynkę jako „TOP SKATER ON WATER". Czy jednak automat powtórzy sukcesy TOP SKATERA? Wydaje się to wątpliwe. Gdy TOP SKATER pojawił się na rynku, raczkowała jeszcze pierwsza Playstation. Obecnie graficznie SOUL SURFER raczej nie powala na ziemię w porównaniu z osiągnięciami PS2, X Boxa czy Game Cube. Na szczęście deskę surfingową trudniej przystosować do domowego użytku niż kierownice czy maty do tańczenia, więc jest szansa, że gra długo pozostanie tylko atrakcją salonów i szybko nie trafi pod strzechy.

Wybieramy skromnie, tylko spośród dwóch stopni trudności: easy i hard. Stajemy na desce surfingowej umieszczonej w podstawie automatu i „bujamy się".

Naciskając na czubek deski wznosimy się na grzbiet fali i jazda. Naciśnięcie na tylną część deski wyzwala skoki trickowe, a rozbujanie deski w lewo bądź w prawo i naciśnięcie na tylną jej część pozwala na wykonanie różnego rodzaju salt i obrotów. Poszczególne fale mają swoje określone rodzaje i - jak zaręcza producent - dwa razy nie pojedziemy na tej samej fali. Charakterystyki fal projektanci skonsultowali ze znanymi surferami, co pozwoliło na znaczne ich zróżnicowanie. Mamy więc fale szybkie, wysokie czy też tunelowe.

Oczywiście początkowo rozpaczliwie walczymy, by się nie utopić i z nadzieją wypatrujemy lasek z Baywatcha. Jednak w miarę opanowywania oślej łączki... sorry fali, zaczynamy wyczuwać jej istotne punkty oraz czujemy jej siłę i ruch, bez większych problemów przechodząc do wyższego poziomu. A tych poziomów jest ze... nie, nie czterdzieści, niestety tylko osiem, ale odpowiednio potrafią dać w kość, choć to tylko symulacja.

Nie muszę oczywiście dodawać, że im trudniejsze ewolucje uda nam się wykonać i im wyższą zdobędziemy falę, tym więcej punktów przybędzie nam na liczniku. Do wyboru mamy pięć dość zabawnych postaci, które - jak to bywa w tego rodzaju grach - posiadają także tylko sobie właściwe umiejętności. Ogółem do wykorzystania jest 30 tricków możliwych do wykonania w czasie gry. Na nieszczęście produkcja gry została uruchomiona na razie tylko w Japonii, więc nie ma co liczyć, że jeszcze w czasie tegorocznych wakacji będziemy mogli zobaczyć ją gdzieś poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Sega w reklamówce SOUL SURFERA zachęca: „Get out into the Ocean, and Ride the Motion!". Ja owszem jadę nad morze, ale chyba się położę. Pytanie tylko, czy zostałbym w domu, gdyby Yu Suzuki wymyślił dla mnie symulator plaży.

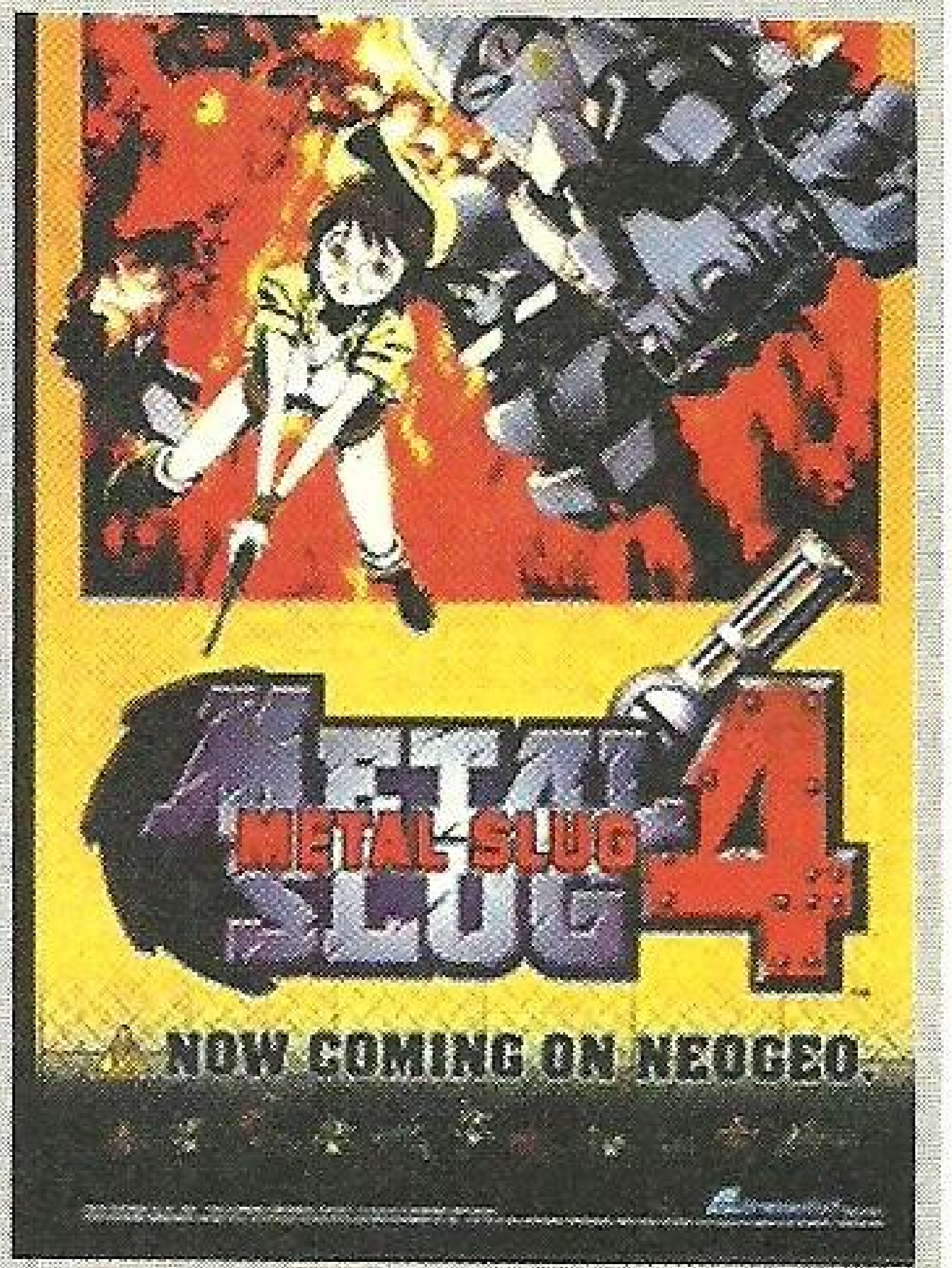
TRIFORCE - NOWY SYSTEM

Namco, Sega i Nintendo tworzą zespół projektujący automaty do gier następnej generacji.

Na stronie sieciowej firmy Nintendo ujawniono informacje, iż Namco Ltd , Sega Corp. i Nintendo Co Ltd zawarły porozumienie, by wspólnie opracować płytę PCB z grafiką komputerową 3D przeznaczoną do automatów następnej generacji, a opartą na architekturze najnowszej konsoli firmy Nintendo GameCube (The Triforce board). Płyta będzie wykorzystywać ulepszoną grafikę i znacznie rozszerzony zakres gier arcadowych. Alians ten ma na celu rozbudowanie rynku gier arcadowych i wykreowanie taniego i efektywnego „nośnika gier" dla projektantów tego rodzaju gier, a zarazem stworzenie pomostu pomiędzy salonami gier i domowymi konsolami.

Prototyp nowego systemu pokazano na AOU 2002 w Tokio pod koniec marca. Firmy liczą na odzew innych twórców gier na rynek arcade, którzy używając płyty matki Triforce przyczynią się do rewitalizacji zarówno rynku automatów jak i konsolowego.

REANIMACJA NEO-GEO?



Neo-Geo powraca. Bo bankructwie firmy SNK w październiku 2001 roku, prawa do tzw. własności intelektualnej przejęła po nieboszczce japońska spółka Playmore Corporation.

Od tego czasu sprawy rysują się w bardziej różowych kolorach. Playmore z determinacją dąży do zwiększenia sprzedaży gier pod Neo-Geo. Planuje opracowanie nowych tytułów i rozwój takich popularnych serii jak King of Fighters czy Metal Slug biorąc pod uwagę, że system (MVS) to obecnie ponad 1.5 mln sztuk płyt „matek" na całym świecie. Na obszernej liście zapowiedzi znalazły się: King of Fighters 2002 z października 2001, Power Instinct 3 z grudnia 2001 (lada chwila powstanie też wersja angielska tej gry) i kolejny rozdział SNK vs CAPCOM przewidziany na marzec 2003 roku.

Sprzedażą tych nowości na całym świecie zajmuje się japońska firma BrezzaSoft Corporation. Playmore ogranicza się do sprzedaży licencji na produkcję gier oraz zapobiegania nielegalnemu kopiowaniu kasetek systemu. Przy czym zapowiada zdecydowaną walkę z piractwem w tym zakresie. Będzie się także bacznie przyglądać wszystkim firmom , które w przeszłości uzyskały prawa do produkcji i dystrybucji gier pod tym systemem.

Na zakończenie wspomnijmy jeszcze o jednej nowości pod Neo-Geo. Jest to gra walki pod tytułem Rage of the Dragons koreańskiej firmy Evoga Entertainment. To typowa bijatyka z wymianą zawodników w czasie rundy (TAG).

Tyle czerwcowy numer InterGame.

Mnie wypuszczanie nowych kasetek pod Neo-Geo przypomina bardziej reanimację nieboszczyka przejechanego przez walec. Nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. Trzymanie się kurczowo 16-bitowego systemu w sytuacji, gdy na rynku domowych konsol rządzą 128-bitowe kombajny, to nieporozumienie.

Prymitywna grafika i odgrzewane pomysły na pewno nie przyciągną do plajtujących jeden za drugim salonów gier rzesz młodzieży.

Jedyny sens, jaki widzę w działaniach Playmore Corp., to nabycie praw do software NEO-GEO i wykorzystanie go w grach na kolorowe komórki Nokii czy Sony-Ericssona. Szczególnie, że gry oferowane na kasetkach wcale nie są konkurencyjne cenowo z innymi programami na PCB.

VAL B.

YU SUZUKI

Zaczyna się standardowo. Yu Suzuki urodził się 10 maja 1958 roku w Iwate. Po szkole podstawowej opuścił rodzinne miasto i wyjechał na studia do Okayamy. W wieku 25 lat, po ukończeniu wydziału elektroniki, rozpoczął pracę dla Segi. Dalsza historia to niekończące się pasmo sukcesów w dziedzinie tworzenia gier video.

Jako programista, Yu już podczas drugiego roku pracy zapewnił Sedze hit. Stworzył pierwszy arcade'owy symulator motoru - Hang On. Korzystając z doświadczenia zdobytego przy pracy nad pierwszym tytułem, niedługo później zaprojektował strzelaninę Space Harrier. Z miesiąca na miesiąc, z roku na rok powstawały kontynuacje, rozwinięcia i realizacje nowych pomysłów. A między nimi przebojowe wyścigi Outrun.

W 1993 roku Yu zadziwił świat - wyprodukował pierwszą część Virtua Fightera. W USA ta gra została uznana przez Smithsonian Institute za jedno z największych wydarzeń w dziedzinie interaktywnej sztuki i rozrywki. Najlepszym dowodem uznania było chyba umieszczenie gry w Narodowym Muzeum Historii Amerykańskiej (!) mieszczącym się w Waszyngtonie.

Z czasem przyszły kolejne części VF. Każda gra wnosiła coś nowego do gatunku, podnosząc poprzeczkę dla konkurencji. Jednak Yu nie zatrzymywał się i sięgał dalej w dążeniu do perfekcji. Wyznaczał sobie za cel to, co inni uznawali za niemożliwe.

Symulator życia od początku świata gier nurtował autorów gier. Jednak nikt nie chciał się podjąć tego ryzyka. Stworzenie choćby małej „growej" miejscowości wymaga ogromnego nakładu pracy, zarówno twórczej, jaki i w dziedzinie kodowania. Suzuki jednak nie wystraszył się zadania i stanął dzielnie do walki z jednym z najambitniejszych projektów - Shenmue.

Prace nad tą grą trwały 5 lat. Dzięki niebywałym zdolnościom do obserwowania i odtwarzania świata wypełnił swą misję doskonale. Nie da się jednak ukryć, że talent do programowania miał tu także wielki wkład – Suzuki wiedział, czego może oczekiwać od programistów. Nawet mimo tego, że jest reżyserem i producentem gry.

Shenmue nie jest całością i od początku było wiadomo, że gra będzie miała kontynuacje. Część druga potwierdziła tylko, że Suzuki nie widzi żadnych ograniczeń w rozwoju gier video.

Pomimo ogromnych osiągnięć, Yu cały czas szukał czegoś nowego. Przyszła kolej na stworzenie superrealistycznego symulatora samochodowego. Suzuki postanowił pokazać innym, jak się robi dobre wyścigi. Ferrari F-355 Challenge pokazało klasę. Zarówno wersja automatowa, jak i konwersja na DC okazały się wielkim sukcesem japońskiego programisty. Za chwilę F355 ukaże się na PlayStation 2.

Ostatnim megahitem jest oczywiście Virtua Fighter 4. Ta gra to kwintesencja geniuszu Yu. Nikt nie wie, jak, ale Suzuki stworzył niemal idealny model walki. Nic dziwnego, że gra została doceniona przez graczy na całym świecie. W Japonii sprzedaż VF4 na PlayStation 2 ponjad dwukrotnie przebiła inną kultową bijatykę – Tekkena 4. Mistrz chyba zadziwił sam siebie...

To na pewno nie koniec. Yu się nie podda i dalej będzie napędzał rynek. To przecież dzięki niemu wiemy, jak powinny wyglądać gry. Czym nas jeszcze zadziwisz, Suzuki-san?

SegaWhore

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

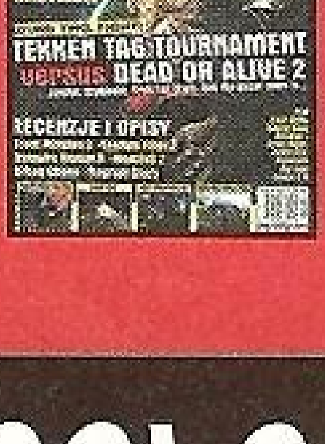
NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2



NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
SWW 2711
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____
- każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
Nowości!
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
SWW 2711
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____
- każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
Nowości!
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
SWW 2711
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____
- każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
Nowości!
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
SWW 2711
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____
- każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
Nowości!
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki)

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: ....zł ....gr

słownie złotych: ....

groszy jak wyżej: ....

wpłacający: ....

ul. ....

☐☐-☐☐☐

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł...... gr......

.... podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: ....zł ....gr

słownie złotych: ....

groszy jak wyżej: ....

wpłacający: ....

ul. ....

☐☐-☐☐☐

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł...... gr......

.... podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: ....zł ....gr

słownie złotych: ....

groszy jak wyżej: ....

wpłacający: ....

ul. ....

☐☐-☐☐☐ telefon: ....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-411640001913

Datownik

opłata

zł...... gr......

.... podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: ....zł ....gr

słownie złotych: ....

groszy jak wyżej: ....

wpłacający: ....

ul. ....

☐☐-☐☐☐

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-411640001913

Datownik

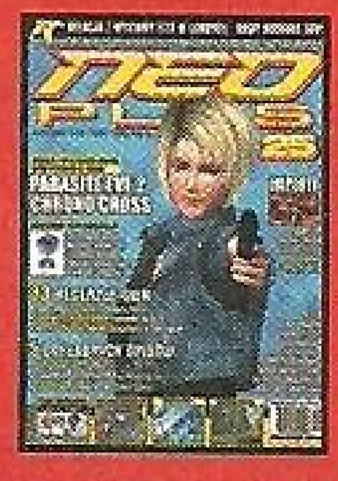
opłata

zł...... gr......

.... podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes



NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

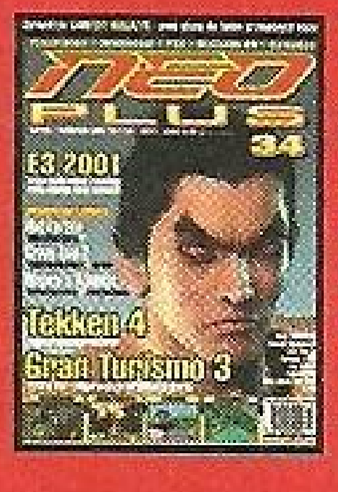
NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci



NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga częśc relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

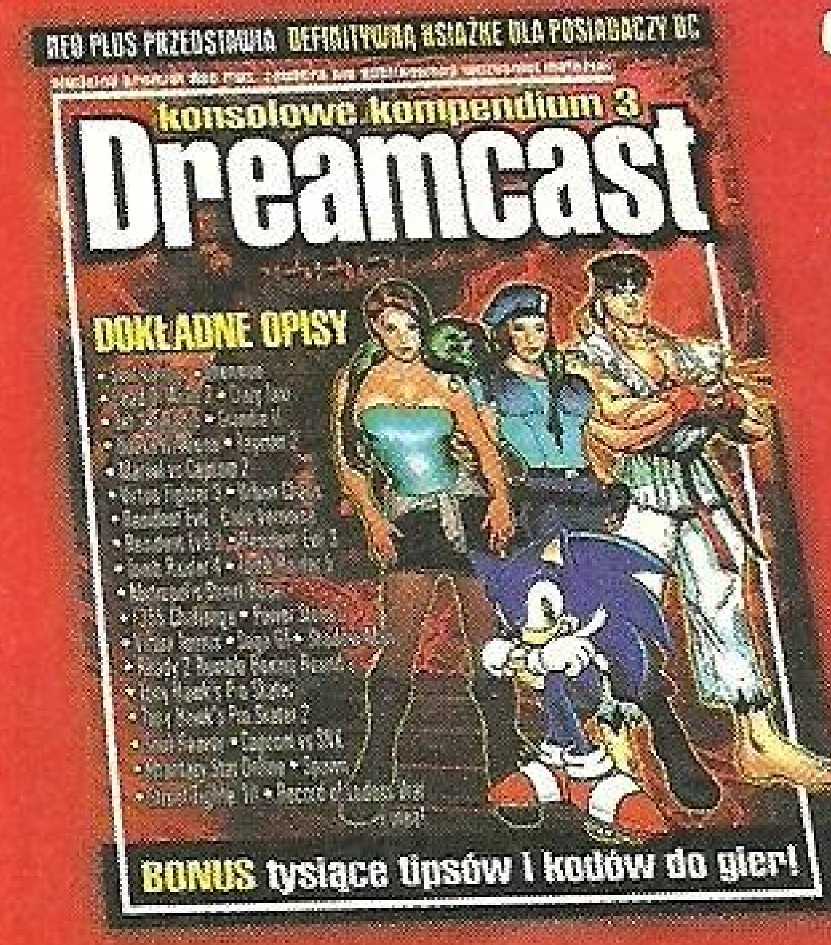
NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. **272 strony drobnym maczkiem.** Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały.



cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

F.A.Q

Witajcie podczas wakacji! Mamy nadzieję, że nowy numer Neo Plus pomoże Wam przetrwać długie dni w domu - w przerwach między wyjazdami. Już na wstępie wieeeelkie przeprosiny za nie do końca udaną akcję z płytą... Wrócimy we wrześniu.

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

Sprawa płyty

W natłoku prac związanych z numerem popełniliśmy błąd. Na obu okładkach (zarówno na tej z płytą, jak i bez) została wydrukowana cena 9.99. Błąd został zauważony dopiero, gdy pismo trafiło do kolporterów. Udało nam się zmienić cenę większości nakładu, jednak u jednego z kolporterów proces okazał się być nieodwracalny - pismo od razu pojechało do kiosków. Na szczęście to niewielki procent nakładu, ale zawsze trochę. Pozostaje mi jedynie przeprosić za zaistniałą sytuację i obiecać, że w przyszłości to się więcej nie powtórzy.

Gulash

P: Kupiłem Neo Plus za 9.99 i nie mam płyty. Czuję się oszukany.

O: Jeszcze raz wielkie przeprosiny. Prosimy o kontakt pod adresem gulash@neoplus.com.pl i o podanie danych (imię, nazwisko, adres) oraz o adres kiosku, w którym zostało zakupione pismo. Powstanie specjalna baza danych, w której zostaną umieszczone adresy. Będziemy starali się rekompensować poniesione straty moralne, począwszy od września. Być może będą to inne płytki demo, które uda nam się załatwić, może książki, ewentualnie coś jeszcze innego. Prosimy o cierpliwość i wyrozumiałość.

Zaginione ogniwo konsolowej ewolucji

Witam
W Neo+ 18 pojawił się news o pewnej konsoli next-gen tworzonej przez Samsunga. Konsola miała nosić nazwę Extiva i powinna była pojawić się w sprzedaży już w drugiej połowie 2000 roku, a tymczasem słuch o niej zaginął. Jestem bardzo ciekawy, co się z nią stało, bo zapowiadała się całkiem ciekawie. Jeśli coś wiecie na jej temat to proszę napiszcie. Jestem przekonany, że gdyby Extiva pojawiła się na rynku to byłaby dużą konkurencją dla Xbox'a i GameCube'a bo PS2 raczej pozostałoby nieosiągalne.

Watrix

No cóż, zmarło jej się zanim jeszcze się urodziła. Podobnie było z M2 Panasonica, Nuon też się nie przyjął – nawet w formie chipa montowanego do platerów DVD. Konkurencja jest po prostu za silna.

Im The Game! You don't wanna play me!

Hej Marcel!
Słyszałem, że kilka miesięcy temu pojawił się nowy Web Browser, dzięki któremu można brać udział w czatach, czego na wersji poprzedniej nie można było robić. Czy wiesz coś o tym, a jeśli tak, to czy można dostać go w Polsce?
Aha - i co tam z WWF RAW na Xboxa? Robi się? Pytam się Ciebie, bo wiem że jesteś w temacie. "I am The Game and I`m that damn good"! Pozdrawiam...

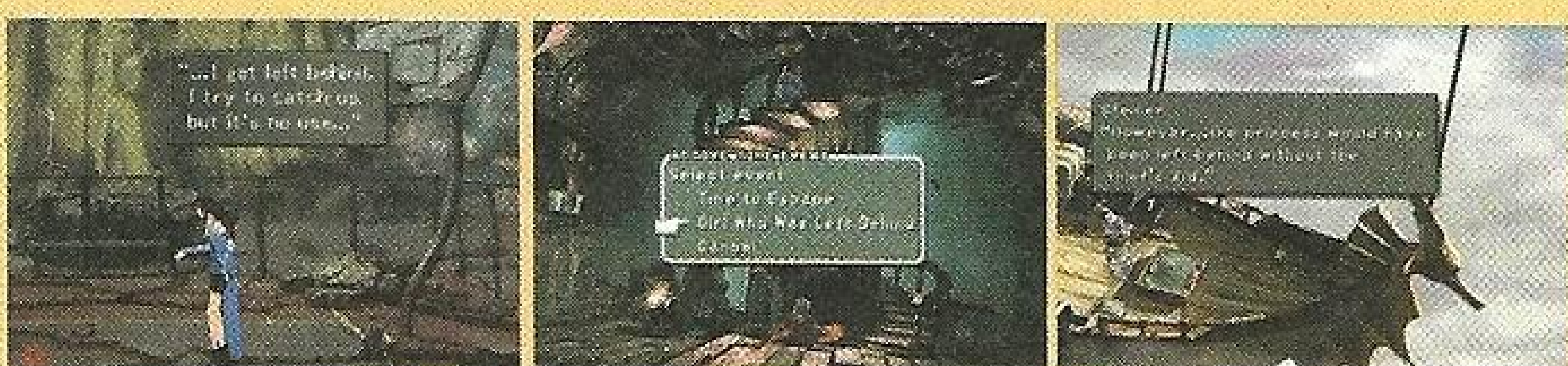
Marek

Web Browser 3.0 firmy Planetweb pozwala na uczestniczenie w czatach zarówno na IRC'u jak i na stronach Internetowych, obsługuje też Flasha (do wersji 4.0) i aplety Javy.
Gdzie go znaleźć w Polsce? Nie mam pojęcia! O ile wiem nikt go nie sprowadził, a jest to dość drogi program – 19.99 dolarów plus wysyłka, i to tylko na terenie USA - nie wysyłają do innych krajów! Najlepiej zaglądaj, co jakiś czas na www.newbrowser.sega.com lub www.dreamcast.planetweb.com i czekaj... Może coś się zmieni.
Co do WWF Raw... What? WWF Raw jest gotowe i niestety nienajlepsze. What? Nienajlepsze, a nawet kiepskie, choć bardzo ładne i efektowne. What? Ładne i efekciarskie... And that's the bottom line... What?! Cause Stone Cold said so!

SPISEK!!!

Ave,
Zauważyłem ostatnio, że bardzo "modne" są wszelkiego rodzaju spiski. Nie ważne, czego dotyczy taki spisek - liczy się, by po prostu był. I w ten oto sposób, grając któryś raz w FFVIII i pierwszy w FFIX, zauważyłem, że twórcy Final Fantasy właśnie od części VIII (w VII nie zauważyłem tego lub nie pamiętam) są fanami pewnego metalowego zespołu...
Ci, którzy grają w FF i słuchają tego typu cięższej muzyki mogą już wiedzieć. Ja sam metalu nie słucham, ale ten zespół jest wyjątkowy. A co to za zespół? Hmmm... tytuł "Left behind" mówi chyba wszystko. Tak, chodzi mi o Slipknota!
Ale jak to "odkryłem" zapytasz? Na 3 CD FFVIII, w Trabii, Rinoa wymienia "Left behind". W VIII to wszystko (chyba, że na 4 CD), czyli tutaj dopiero zaczynali. Ale tworząc IX słuchali Slipknota chyba cały czas! Jestem dopiero w GizamaLuke's Grotto (1 CD) a tu "Left behind" pojawiło się już 3 razy!! No, a do tego ci dwaj klauni: Torn i Zorn, czy jak ich tam zwali! Maski i kombinezony...
Muszę teraz szybko skończyć IX i zobaczyć, czy przypadkiem nikt nie powie "Spit it out" lub "Wait and bleed" oraz czy Square nie umieściło Slipknota w creditsach. No i sprawdzę też VII. O wynikach moich badań z pewnością Was poinformuję! Pozdrawiam i na razie...

Psycholek


"...I get left behind. I try to catch up, but it's no use..."
Select event
Girl Who Was Left Behind

Jest niezły, prawda? Ale, Psychołaku, zapomniałeś powiedzieć nam jednego: co ma na celu ten spisek?. Czytelnicy - na pomoc!

Kto zarabia na piractwie?

Witam Was !
To jest już mój drugi list do NEO+ „w temacie" czy piractwo pomaga firmom. To chyba logiczne, iż piractwo = straty. Po pierwsze primo, deweloper poci się, aby wydać dobrą grę, a i tak na niej nie zarobi, bo ludzie kupują piraty. Po drugie primo ludzie kupują piraty, a co z tym idzie - nie kupują oryginałów. A takie Sony, Microsoft, Nintendo, jak sam napisałeś w odpowiedzi na list Corey-a, bierze kasę od każdej sprzedanej oryginalnej gry, a od pirata nie. A po trzecie primo, ludzie zaczęliby kupować więcej konsol, a to nie jest w 100% dobre dla producentów. Bo trzeba nam wiedzieć, iż do każdej sprzedanej skrzyneczki, dokładają kasę z własnej kieszeni (tak nawiasem mówiąc to Microsoft ma przerąbane, nie dość, że już podczas startu konsoli musieli dużo dopłacać do każdego sprzedanego X-a, to jeszcze teraz cały czas muszą obniżać cenę, aby była ona konkurencyjna). Z Sony jest dużo lepiej, a poza tym Sony ma własne fabryki i wszystko sama produkuje, a pan Bill musi płacić Intelowi za procesory, nVidii za karty graficzne, komuś tam jeszcze za dysk twardy i komuś innemu za napęd DVD. Oj, Bill ma gruby portfel.
Ale, ale... Zaraz, zaraz, czy może jednak istnieje przypadek, w którym piractwo może pomóc? Otóż jest (trochę radykalny, ale zawsze pomysł). Weźmy takiego Xboxa. Microsoft specjalnie go piraci. Tylko po co? Rozważmy to: klienci są zadowoleni bo mają piraty, Microsoft jest zadowolony, gdyż wzrasta popularność, jak i ilość sprzedanych X'ów (traci na tym, ale o tym później), a developerzy? A no właśnie, tracą? Otóż nie, weźmy pod uwagę taki przypadek, iż Bill z własnej kieszeni płaci "małą sumkę" developerom za gry. I co? Czy wszyscy są zadowoleni? Tylko, co z samym Microsoftem? Przecież traci na tym spoooro floty. Jednak patrząc przyszłościowo... Xbox 2 ma gotowe fundamenty do startu, rzeszę fanów, zadowolonych klientów, a przede wszystkim nasze zaufanie, a to jest bardzo ważne. Czyż nie podobnie było z PSX'em ? (właściwie to chyba nie, ale podobieństwa można się doszukać). A wszyscy wiemy, że historia lubi się powtarzać.
Napisałbym jeszcze coś, ale już mnie palce bolą.

Piotr Pardus

Khem, przykład Xboxa 2 przypomina mi... Dreamcasta. A raczej Saturna 2. Nie kupiło go zbyt wiele osób, gdyż na Saturna pod koniec jego życia nie ukazywało się wiele gier i ludzie w jakiś tam sposób zrazili się do Segi.
Pomysł z dokładaniem każdemu deweloperowi jest chyba nietrafny. To właśnie oni mają zapewnić zwrot pieniędzy z Xboxa. Bo przecież nie jest tajemnicą, że Microsoft jako JEDYNA firma dokłada do swojej konsoli. Wydaje się, że wydali ją nieco na wariata. Pewnie dla Nintendo nie stanowiło problemu wsadzenie do GCN chipa graficznego mocniejszego niż ten z X'a, czy choćby wbudowanie dekodera Dolby Digital do konsoli. Ale powiększyłoby to znacznie koszt jej produkcji, a w związku z tym także i cenę dla klienta. A konsola przecież powinna być tania.
Stąd też Microsoft nie żąda wcale wygórowanych pieniędzy za to, co znajduje się w Xboksie. Są to potężne bebechy i powiadam Wam, za rok gry na PS2 będą wyglądać biednie w porównaniu z tymi na X'a.
I teraz jest tak: Ms dokłada kilkadziesiąt dolarów do każdej konsoli licząc na to, że każdy użytkownik kupi powiedzmy dziesięć gier podczas kilku lat jej użytkowania. Dziesięć gier równa się powiedzmy 70 dolarów do kieszeni Microsoftu i to w ciągu kilku lat!
Gdy nie będzie sprzedaży oryginalnych gier, ich produkcja się po prostu załamie i Xbox skończy tak samo jak DC czy Saturn! Nawet Microsoft nie będzie dokładał w kółko pieniędzy do niedochodowego interesu – dysponuję wyliczeniami, według których hitowa gra na konsole (hit – milion sprzedanych kopii) przynosi dziesięć milionów dolarów zysków dla wydawcy i około sześciu milionów dla producenta! A przecież takie Capcom, Konami czy dajmy na to Square oczekują sprzedaży rzędu kilku milionów! Gdyby było tak, jak mówisz, Microsoft dokładałby do samych developerów ze sto milionów dolarów miesięcznie. Akcjonariusze i inwestorzy zatłukliby kierownictwo tej firmy krzesłami podczas zebrania.
I jeszcze jedno: piraty to kupują ludzie w Europie Wschodniej. Na zachodzie ludzi po prostu stać na „towary luksusowe".

Kolejny GameBoy?

Hejka
Piszę do Was z pewną sprawą. Czy to prawda, że Nintendo niebawem wypuści nowego, lepszego GameBoya i tylko czeka do wyczerpania zapasów Advance'a. Słyszałem o tym kilka razy i szczerze mówiąc nie wiem, co o mam myśleć, bo przymierzałem się do Advance'a.

Dominator

Nieprawda.

Płyta #1

Hej!
Od paru numerów podnosiliście poprzeczkę coraz wyżej, a tu Bach (J.S.). Po pierwsze, jeżeli dodawanie płyt ma odbywać się w taki sposób to ja dziękuję. Wchodzę do kiosku, biorę świeżutkie N+ (niestety bez płyty), kładę na stół kasę (6.42zł) i z euforią chcę wyjść ze sklepu. A tu koleś wrzeszczy, że za mało. Ja skołowany stoję i patrzę, a tu rzeczywiście na gazecie stoi 9.99zł. Wkurzony daję mu resztę szmalu i idę do domu. Zapłaciłem więcej, płyty nie dostałem i zostałem opieprzony przez kioskarza. Płyta nie mogła

być zabrana, bo nie było żadnej skazy na okładce. Wytłumaczcie się z tego! Najlepiej na łamach pisma (swoją drogą świetnego). Pomysł dawanie sporadycznie dem sam w sobie jest cudowny. Moglibyście zrobić ankietę "Dema na jaką konsolę chciałbyś widzieć najczęściej w N+ ?". Następna rzecz to rozwiązanie konkursu z GameCube'em, a raczej jego brak. Od dwóch miesięcy na to czekałem i pocieszałem się tym za brak płyty. A tu piszecie, że za miesiąc. Nie mogliście napisać o błędzie w poprzednim numerze, żeby wszyscy zdążyli na ten numer? Następnie powiem Wam, że moim zdaniem zeszłoroczna relacja z E3 była lepiej rozwiązana. Milej się ją czytało. Mimo wrogości, która bije od tego listu uważam Was za najlepszą gazetę o konsolach i życzę Wam następnych 50 numerów - niedługo wasz 50 numer. Wszystkiego konsolowego!

"Kaxi"

PS. Po wakacjach spodziewajcie się czegoś super do NEONA ode mnie i moich kumpli!!!

W sprawie braku płyty wrzuć nam e-mail. Nobody's prefect... Ale wstydzimy się na maksa. Wszystko to przez E3 i pośpiech, z jakim musieliśmy kończyć numer. Shame on us.
Co do demek, to na razie nie ma co liczyć na inne, niż do PS2 i to także nie te, które akurat chcecie, ale te, które akurat są dostępne. Tak to niestety wygląda w Polsce. Choć i tak dziękujemy pewnemu uczynnemu człowiekowi w Sony Poland, dzięki któremu coś takiego doszło do skutku.
A jeśli chodzi o relację z E3 – co roku staramy się zrobić z nią coś innego. Ale nie zawsze przecież można trafić w gusta wszystkich. Innym się podobała. No i czekamy na to coś...

Płyta #2

Witaj
Sprawa dotyczy tych nieszczęsnych demek (podobno) dołączanych do Neo+ #44. Rozumiem, że ich liczba była limitowana, ale ja objeździłem całe Katowice, Chorzów i okolice i... No, jak myślisz? Taaaa... Nigdzie ich nie było. Czy mam rozumieć, że cały nakład z demkami "poszedł" na Warszawę? Za pieniądze, które wydałem na jazdę po całym niemalże Śląsku kupiłbym sobie pełną wersje tej gry.

Monk

Demek było kilka tysięcy i staraliśmy się, by trafiły wszędzie. Ale następnym razem (jeśli taki nastąpi) postaramy się bardziej. Sorry...

Płyta #3

Yo 2 N+!
Chcieliście wiedzieć, co czytelnicy sądzą o płytce zamieszczonej w N+?
To ja wam powiem: JEST TO NAJLEPSZY POMYSŁ OD CZASU POWSTANIA NEO PLUS! Wspaniała rzecz! Gratulacje i podziękowania dla wszystkich, którzy przyłożyli się do Neo Plus + demo disc! Jeśli chodzi o następne dema to może tak Medal of Honor lub Final Fantasy? Co Wy na to?
Pozdrowienia

mb2k2

Dzięki. My chętnie, ale to naprawdę nie było takie proste, jak się wydaje. Jeśli będziemy mieli odpowiednie możliwości – zrobimy to ponownie.

Dystrybutorzy nie dają spać

Cześć!!!
Piszę do Was, ponieważ mam kilka nietypowych pytań. Oto one:
1. Na jakiej podstawie polscy dystrybutorzy podejmują decyzję o wydaniu gry na rynek?
2. Czy można przekonać jakoś dystrybutorów, aby wydali grę, której u nas nie ma?
3. Czy istnieje inny sposób pozyskania swojej ulubionej gry, której u nas nie ma?
Jak widzicie, moje pytania dotyczą dystrybutorów, którzy to są odpowiedzialni za wydawanie gier. Dlaczego dystrybutorów? Już mówię. Mam w bliskich planach kupienie konsoli XBox, a co za tym idzie oryginalnych gier, problem w tym, że niektórych tytułów u nas po prostu może nie być.
Dlatego też proszę o odpowiedz na moje pytania.

Dawid Filipczak

Witaj. Odpowiedzi są proste:
1. Na podstawie własnej oceny sytuacji na rynku. Na ogół trafnej.
2. Raczej nie znam takich przypadków jeśli chodzi o konsole. Nie ta skala.
3. Oczywiście. Wystarczy otworzyć konto w banku, który wydaje kartę płatniczą (choćby VISA) i zamówić grę przez Internet z Niemiec, Francji, Australii, Wielkiej Brytanii i tak dalej. Można także obdzwonić wszystkie sklepy, które reklamują się w Neo Plus – większość z nich realizuje zamówienia indywidualne i są w stanie sprowadzić upragnioną grę na zamówienie.

Paski na PAL'u

Cześć
Na czym polega występowanie "pasków" w grach na PlayStation i PlayStation 2, w systemie PAL. Czy istnieje jakaś możliwość odpalania gier bez "pasków", oprócz kupienia gry w NTSC?
Być może istnieje jakieś urządzenie (konwerter systemów)?
Dzięki

Denis

Paski to efekt niestarannej konwersji gry z systemu NTSC (rozdzielczość 640x480) na PAL (rozdzielczość 768x576) i nie da się tego w żaden sposób uniknąć. Taki już urok PAL'owskich wersji gier...

Chaos A.D.

Pozdrowionka dla @LL
Mam zapytanko w sprawie obniżki cen PS2. Kiedy ona w Polsce nastąpi? W USA konsola kosztuje chyba 199$, albo jakoś tak, a u nas 1399zł. Pytam o cenę PS2, bo zamierzam ją kupić i nie chce zapłacić 1399, a za miesiąc płakać, bo cena spadnie na pysk.
Ktoś kiedyś pytał, dlaczego ludzie nie lubią Microsoftu. To proste - oni są do bani. Xbox z tego, co wiem jest już spiracony do czysta. Jakiś gość odnalazł miejsce przechowywania kodu regionu i tak dalej. Wszystkie zabezpieczenia są oki, ale dane są przekazywane bezpośrednio - bez zaszyfrowania. Facet to znalazł i po krzyku. Teraz może nawet zainstalować LINUXA (tak twierdzi), więc tylko czekać aż na X'ie pojawią się wirusy z PC – koszmar! Ja na konsolce żadnego antywirusa nie zamierzam instalować. Poza tym, kto w parę miechów po premierze zapowiada następcę? Bez sensu.
X jest już piracki do cna - nawet na allegro jakiś gostek sprzedaje mod-chipa "ENIGMA" - tragedia. Jak tak dalej pójdzie to nie wiem czy M$ zdecyduje się na X2.
A co do Gamecube - to raczej nie ta liga.
Co do skali ocen to raczej mi się nie podoba - niedługo może setne punkta?
I nie drukujcie listów typu "ja mam starego kompa, stara konsolkę i to mi wystarczy" - są bez sensu. Jakiś gość opisuje, jaki ma procesor... A co mi do tego?!
List trochę chaotyczny ciekawe czy go wydrukujecie? Pozdrawiam

przemo_one

Oj chaotyczny, chaotyczny. Odpowiedź też będzie trochę chaotyczna...
Argument, że Microsoft jest do bani, bo Xbox został spiracony jakoś nie trafia mi do przekonania. Idąc tym tokiem rozumowania – Sony jest do bani bo PSX i PS2 też zostały „złamane" i to bardzo szybko. Wszystko jest do bani, bo nie ma perfekcyjnych zabezpieczeń – Internet jest do bani, bo krąży w nim dużo wirusów i tak dalej... A wirusów na konsolach nie było i raczej nie będzie – no chyba, że zainstalujesz sobie na Xboxie Windows lub Linuxa... Tylko, po co? Setnych punktów nie przewidujemy, a nie będziemy po raz n-ty tłumaczyć się z tej decyzji – naszym zdaniem jest słuszna i na tym kończymy dyskusję na temat skali ocen. Różni ludzie chcą się podzielić swoimi opiniami, wrażeniami i przeżyciami związanymi z grami... To jest ich prywatna sprawa – trochę tolerancji, chłopaku. No i na koniec mam do Ciebie pytanie retoryczne - Czy mamy nie drukować chaotycznych listów? A o obniżce na razie cisza.

Gorąca oferta! Ciąg dalszy...

Witam
Ponieważ jest to dla mnie bardzo ważne, wysyłam ten liścik z nadzieją na odpowiedź. Zamierzam kupić sobie X'a i w ostatnim dziale listy widziałem jak jeden kolo deklaruje, że łyknął sprzęt za 220 Euro z dwoma padami i dwiema grami. Otóż bardzo chciałbym nawiązać z nim kontakt w celu bliższej lokalizacji tegoż sklepu, dlatego jeżeli macie możliwość podania jego maila, telefonu, bądź adresu byłbym bardzo wdzięczny, zwłaszcza, że na pewno wiecie jak ciężko w Polsce z kasą.
Z góry dzięki za odpowiedz, mam nadzieje, że się doczekam, bo jak nie to czekają mnie całe wakacje w domu i to bez konsoli!

Pozdrawiam Helus

To chyba nie jest konieczne – lokalizacja sklepu podana jest w miarę dokładnie, a nie wydaje się nam, żeby w okolicy Pragi było jakoś strasznie dużo MediaMarktów...
Zresztą z czechami wcale nietrudno się jest dogadać - popytasz i trafisz z pewnością.

BleeePeCetBueerk

Witam wszystkich maniaków konsol i gier! Nie jestem waszym stałym czytelnikiem, kiedyś nim byłem, ale, od kiedy sprzedałem swoje konsole (miałem PlayStation i Dreamcasta) przestałem czytać N+ regularnie. Dziś, kiedy wspominam czasy choćby ISS'a, Crazy Taxi, Shenmue czy też Harverst Moon'a łezka kręci mi się w oku. Teraz niestety jest już inaczej, konsoli nie mam jest za to PeCet i całe mnóstwo „wielkich hitów" z plastikową grafiką i bez nutki fantazji oraz pasji włożonej w ich wykonanie. Jedyną grą, w jaką mam ochotę grać na komputerze jest Championship Manager i emulowane gierki z GBA między innymi Winning Eleven i Golden Sun. Chce szybko skończyć mój list, więc przechodzę do sedna mej sprawy... Ludzie nie dajcie się naciągnąć na zakup PeCeta tylko do grania! To na prawdę się nie opłaca! Na komputerze nie pograsz, jeśli nie lubisz gier strategicznych albo strzelanek fpp. Zrozumcie to!

Watrix

Ps. Pozdrowienia dla całej redakcji!

Trochę dramatycznie brzmi ta odezwa do graczy, ale jest w stu procentach prawdziwa. Tak samo jak to, że na PieCu są tylko strategie i fpp'y. Niestety ludziska w naszym kraju nadal nie potrafią tego zrozumieć, a zresztą łatwiej jest naciągnąć rodziców na kompa wciskając jakieś głodne kawałki o edukacji i innych zaletach PC... Prawda jest taka, że PC to przerośnięta maszyna do pisania, a do zabawy służyły, służą i będą służyć konsole. Nasi „koledzy po fachu" z pecetowych pisemek nie ułatwiają nam zadania i traktują konsole z przymrużeniem oka, ale my odwdzięczamy się konsekwentnym zjeżdżaniem pieców, gdy tylko nadarza się taka okazja. Wojna trwać będzie dopóki pecety nie wymrą jako urządzenia do grania... Czyli już niedługo, hehehehe. Na E3 było doskonale widać jak bardzo konsole zaczynają przeważać. A przyczynia się do tego także Xbox.

Każdy musi się bić.

Wow...
Wreszcie się pojawił kącik bijatyczny, znowu zacznę (tak jak kiedyś z eSSem) czytanie Neo + od tego właśnie działu. Nazwa też jest fachowa, kojarzy się z filmem "Fight Club" z Bradem Pitem i Edwardem Nortonem, który swoją droga, też był spoko. Fajnie, że oprócz takich tytułów jak Virtua Fighter czy Mortal Kombat, będziecie zajmować się też mordoklepkami 2D. Czy w przyszłości pojawia się druga strona? Kończę, bo muszę jeszcze pograć w Samurai Shodown IV (mam nadzieję, że ktoś w końcu wymyśli V część tej wspanialej nawalanki).
Spadam

reZo

No i fajnie. Druga strona – sporadycznie. Na przykład w tym miesiącu. Ale esesowe KK już nie wróci...

Dlaczego tak się dzieje, że...

Hey!
Mam kilka pytanek:
1. Skąd Maxi wziął się w Soul Calibur 2? Przecież w jego zakończeniu z części pierwszej zginął!
2. Powiedzcie mi jedno: skoro Tidus jest głównym bohaterem FFX, to dlaczego wszędzie jest tylko Yuna?? Na 30 tapet jakie znalazłam na pewnej stronie, większość była z nią! A na trzy trailery jakie widziała - też tylko ona! Gdybym nie przeczytała, że to Tidus jest głównym bohaterem, nigdy bym nie zgadła... I wszystko musi się kręcić wokół Yuny!! Argh...! Gdyby z góry było powiedzianie, że Yuna jest główną bohaterką, to bym się tak nie rzucała! A tak poza tym to pozdrowienia.

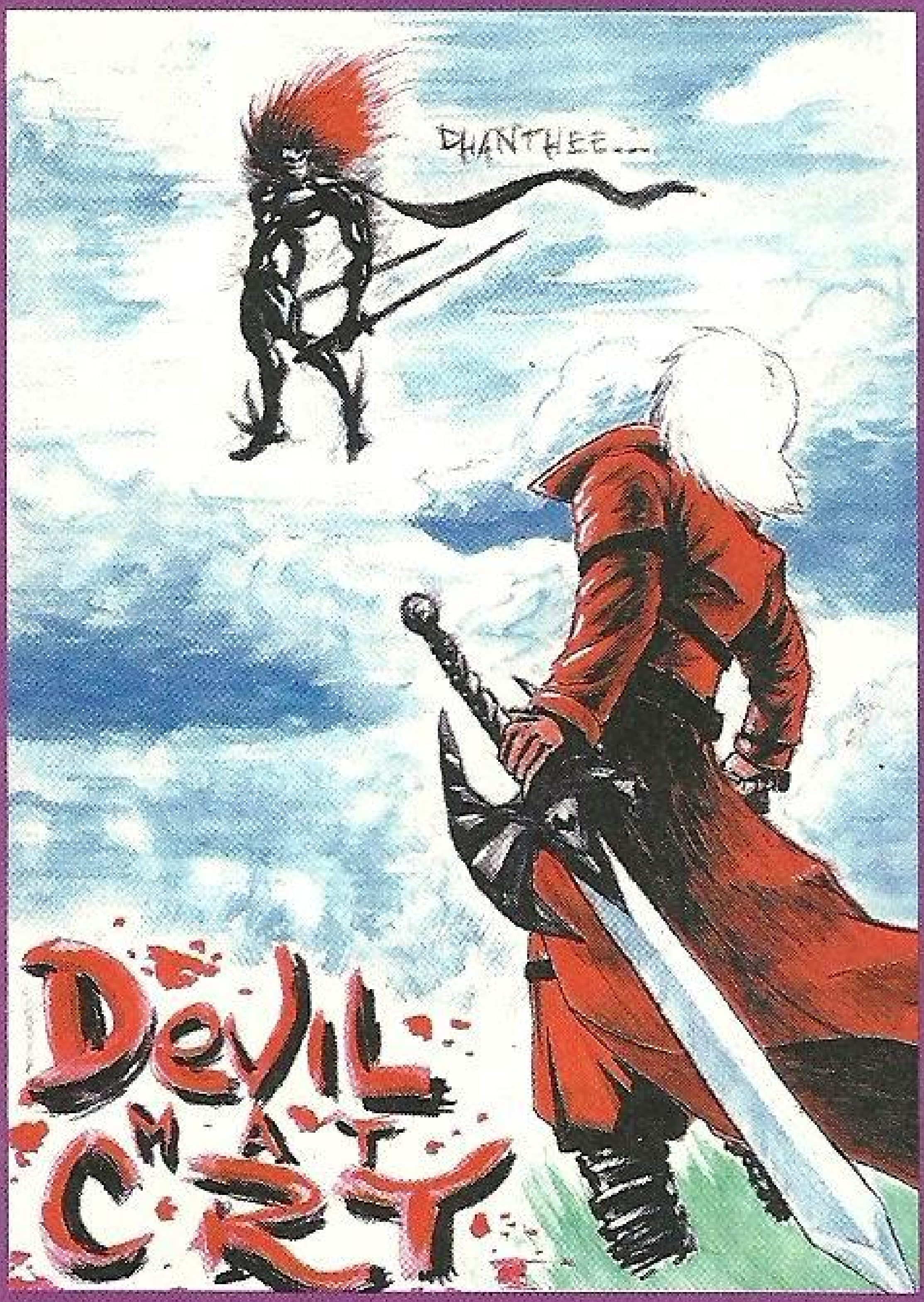
Famma

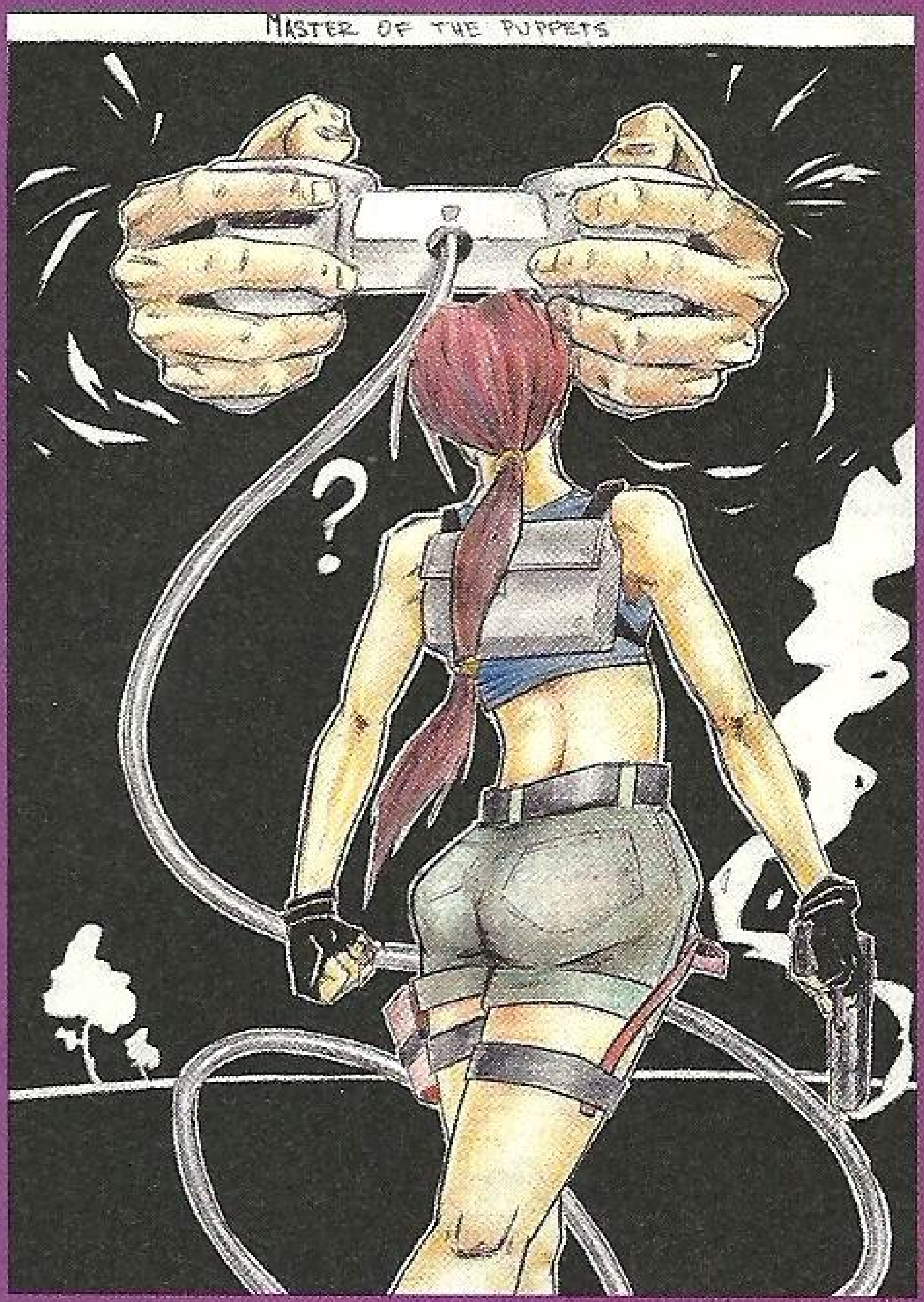
Erm... Droga czytelniczko - gry video są na ogół wytworami fantazji ich twórców, którzy więcej niż często żonglują czasem, miejscami, bohaterami i tak dalej. DO czego dąże? Otóż Maxi najwyraźniej przeżył! Podobnie, jak Rikimaru w Tenchu! A w jaki sposób to się stało – zapewne dowiemy się tego z samej gry.
Natomiast jeśli chodzi o FFX – dla nas, facetów to nie problem. Poza tym osobiście uważam, że Tidus ma, jakby tu delikatnie ująć, trochę słabe portki.

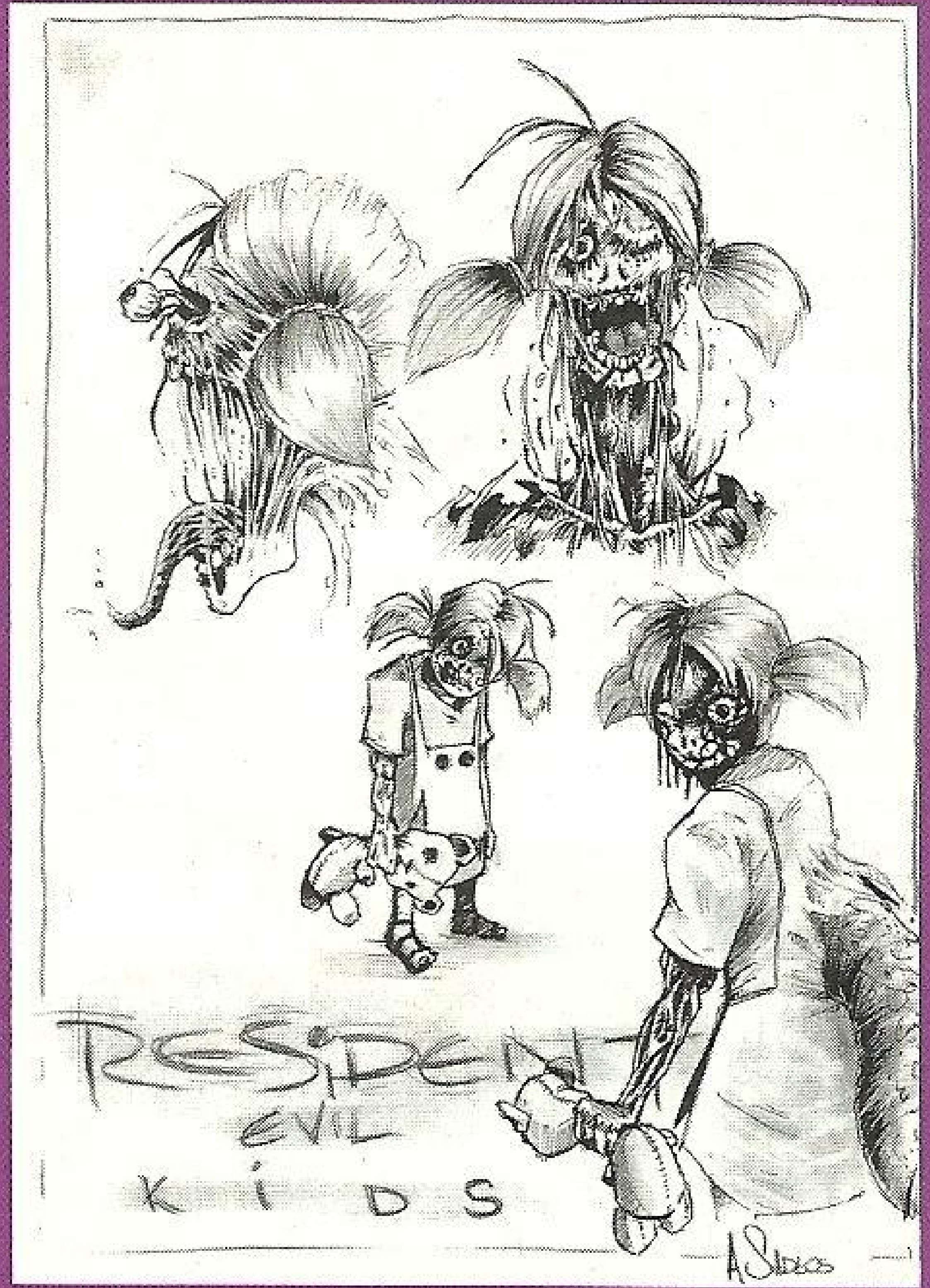
Rozwiązania konkursów

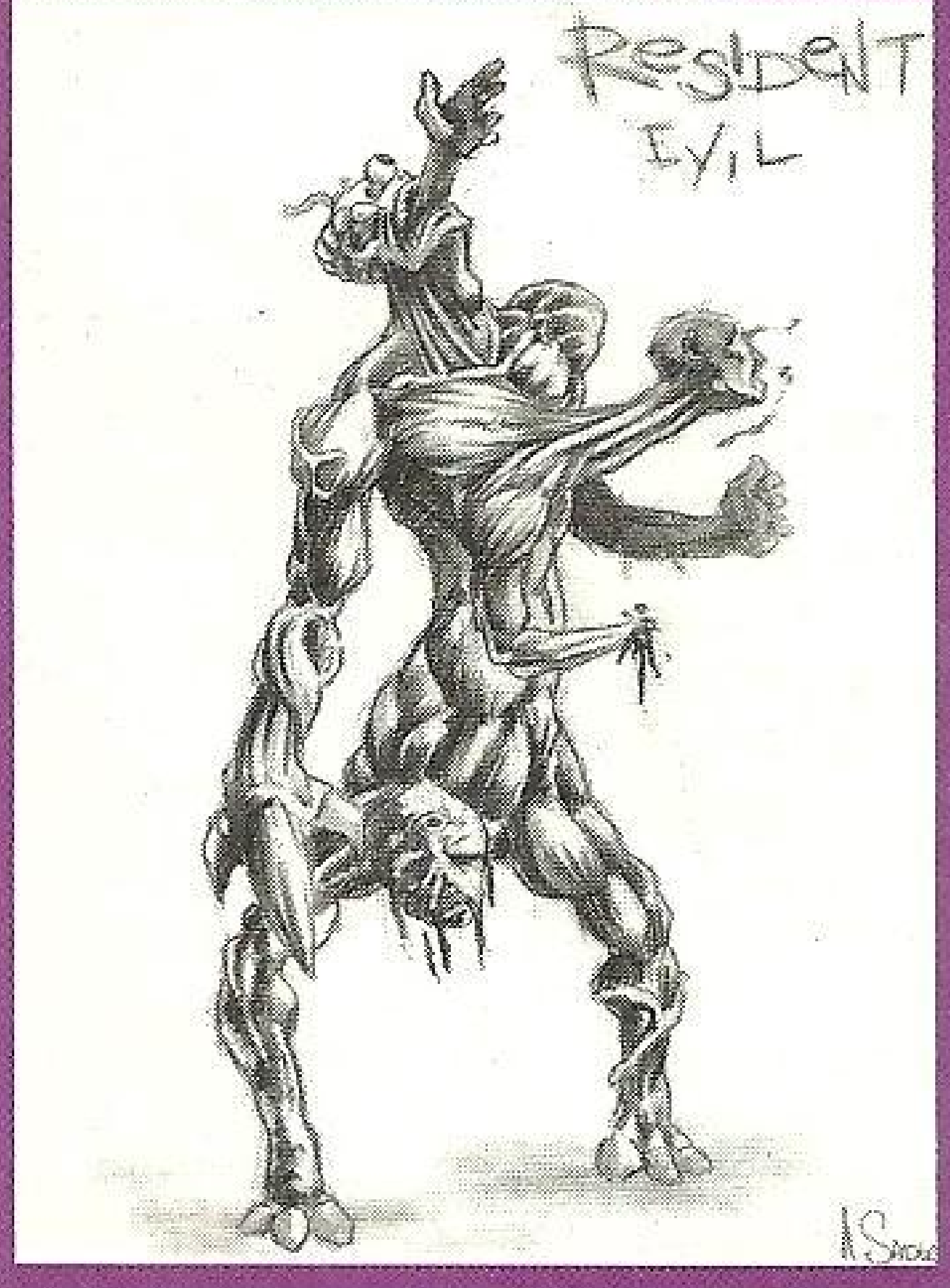
GAMECUBE - Prosiliśmy o krótkie reklamowe hasło dla nowej konsoli Nintendo. Odrzucaliśmy poematy na sto stron, zabawne inaczej przekleństwa, przekręcone hasła reklamowe innych produktów. Po pierwszej selekcji wybraliśmy około pięćdziesięciu kartek z hasłami, które najbardziej nam się podobały. Następnie... Stanęliśmy przed dylematem, z którego mozna było wybrnąć tylko w jeden sposób: drogą losowania. I tak się stało: wygrał Sebastian Kleina z Gdańska hasłem: „Gamecube - adrenalina w kostkach". Gratulacje. Konsola zostanie wysłana pocztą już niebawem.
FINAL FANTASY X - tu nie było problemów. Nagrody w postaci gier FFX w wersji promo lecą do: Łukasza Okomskiego z Radomia, Michała Gopka z Katowic, Darka Mulika z Czarnego i Maćka Czarnikowskiego i Piły. Nagrody pocieszenia - FF Anthology wylosowali Iwona Miękus z Miedzyrzecza Podlaskiego i Darek Pluskota z Sosnowca.

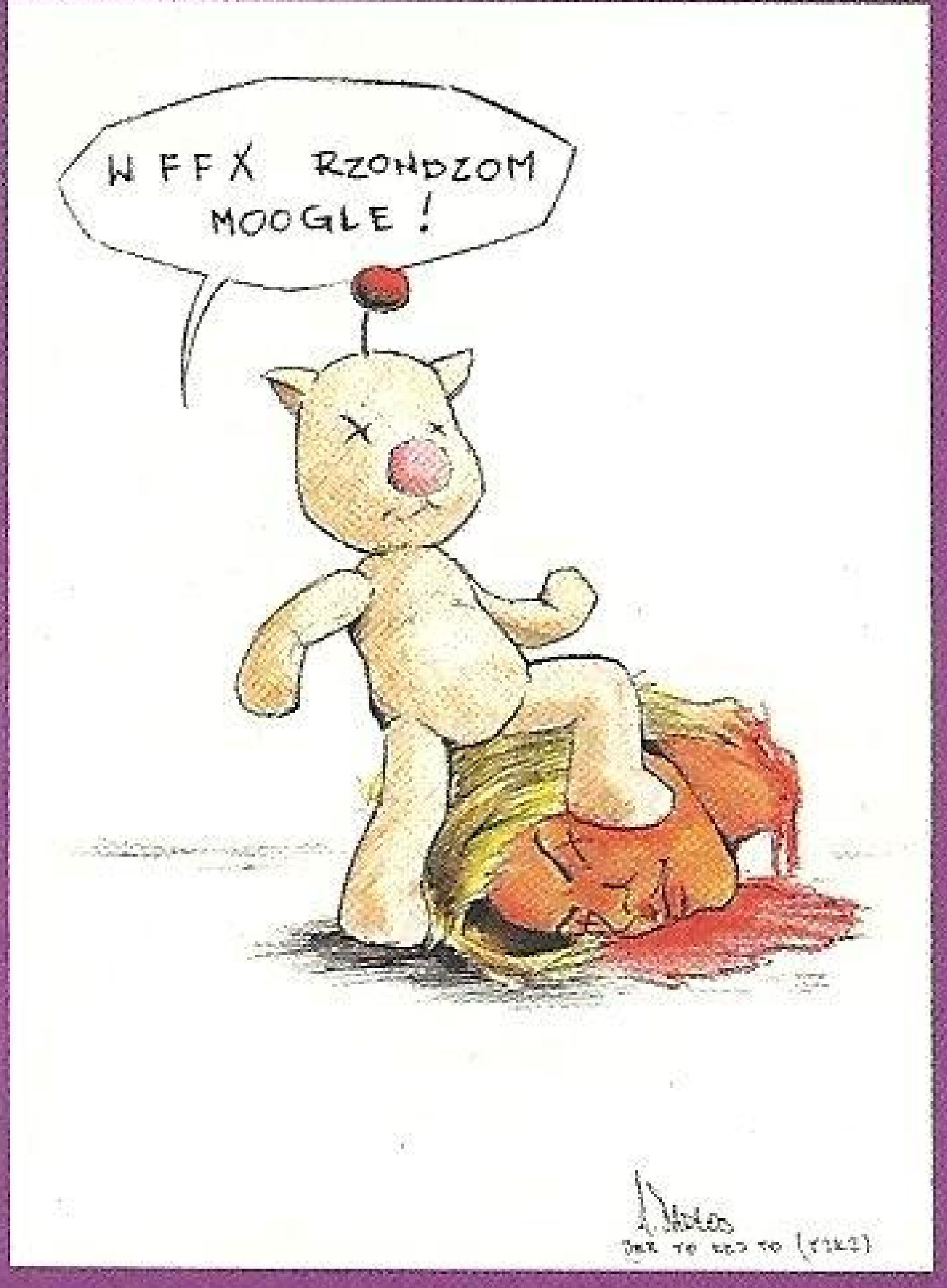
It's a Winner! Galeria siedniu prac Artura Sadłosa. Mi najbardziej podobają się REkids i samotny monster w trakcie mutacji. Chcemy więcej strrrrachów! Gierka leci pocztą.

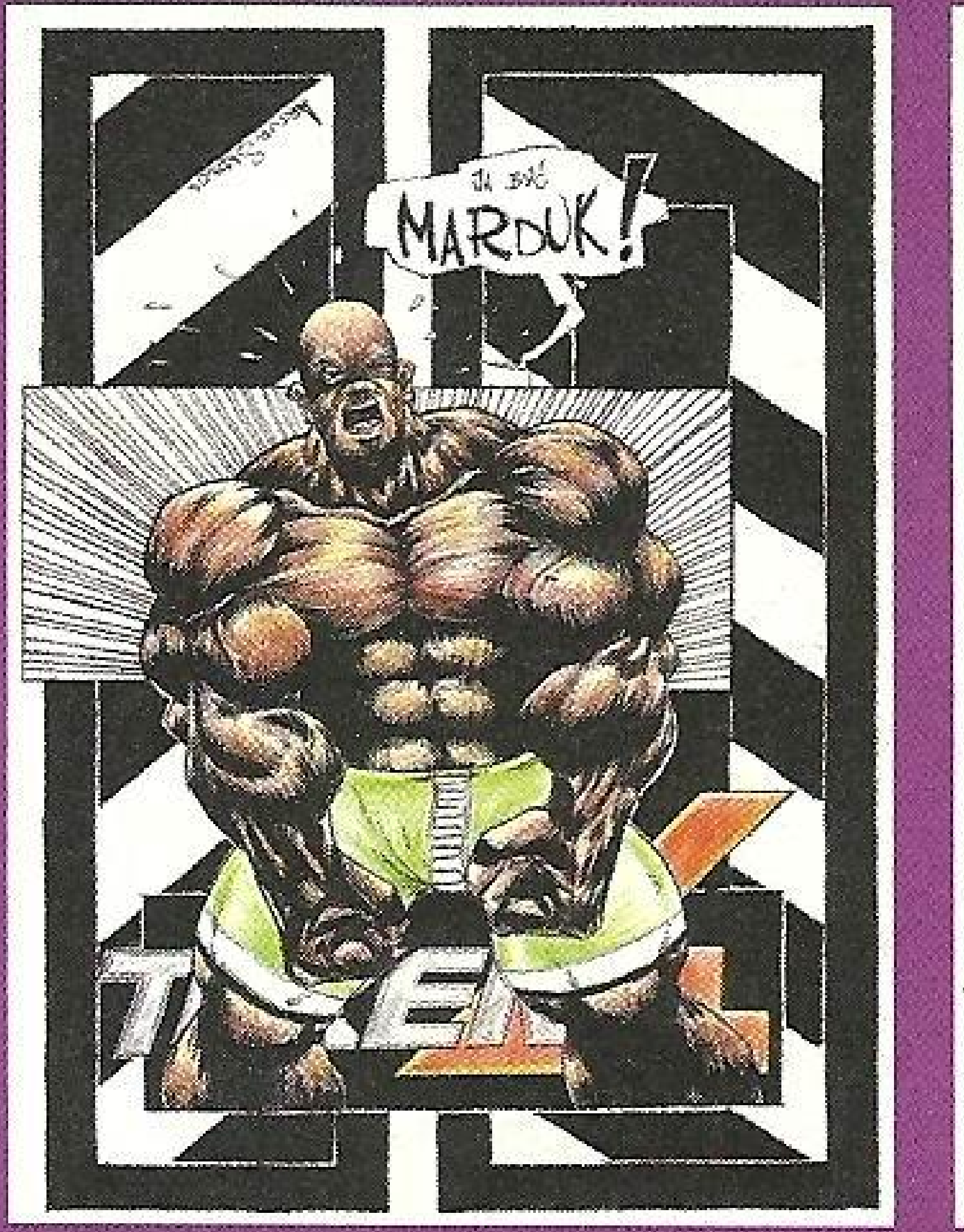

DHANTHEE...
DEVIL MAY CRY

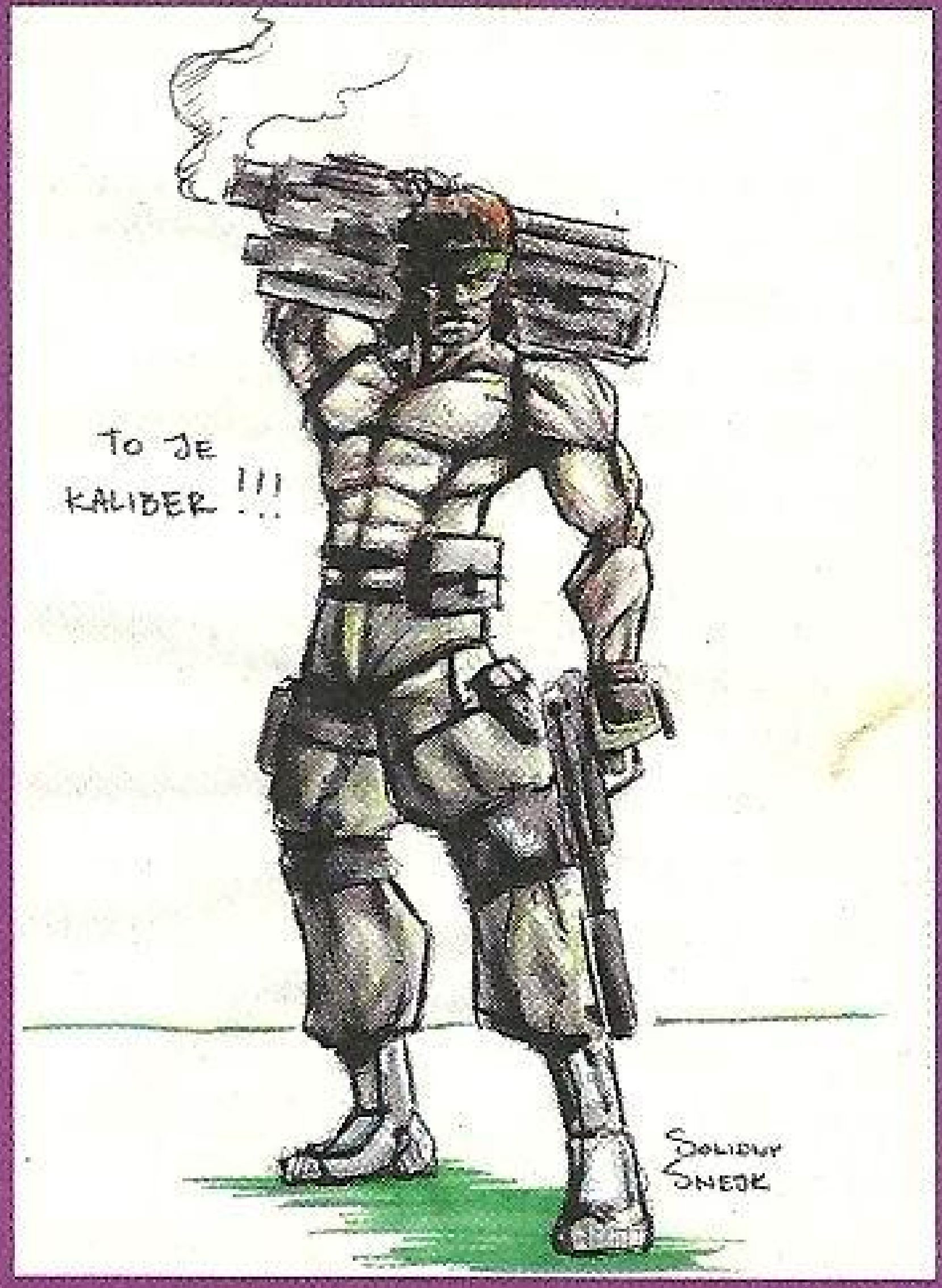

MASTER OF THE PUPPETS
?


RESIDENT EVIL KIDS
A.Sadłos

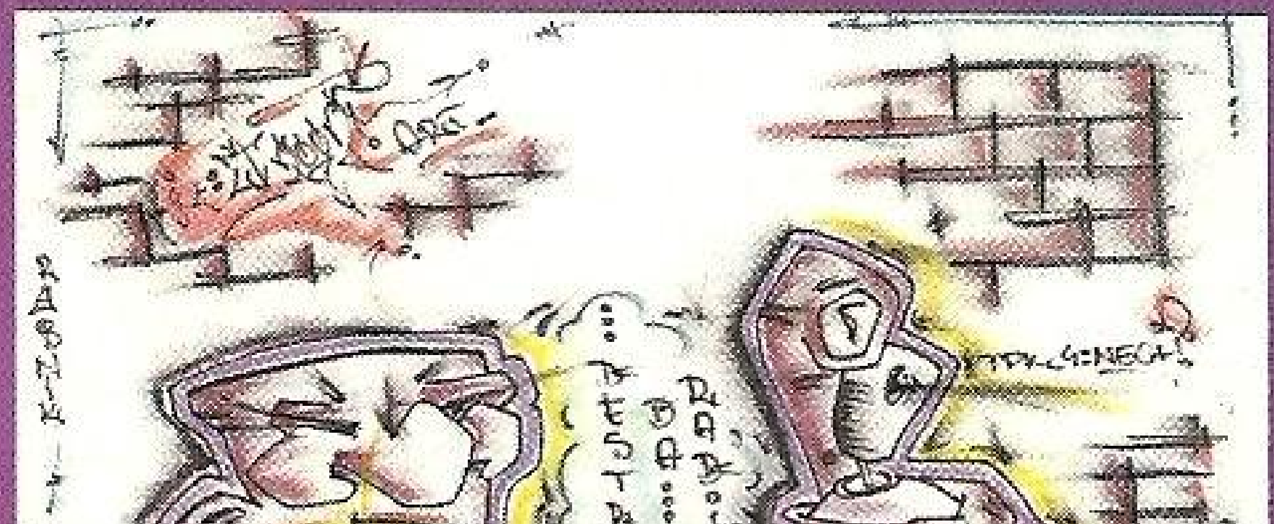

RESIDENT EVIL
A.Sadłos

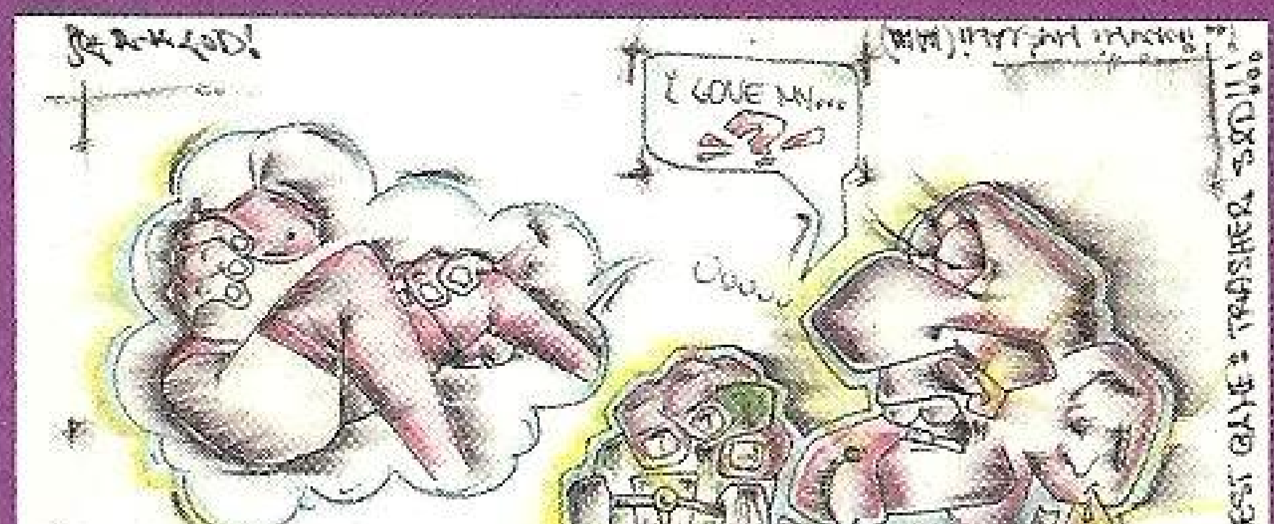

WFFX RZONDZOM MOOGLE!
A.Sadłos

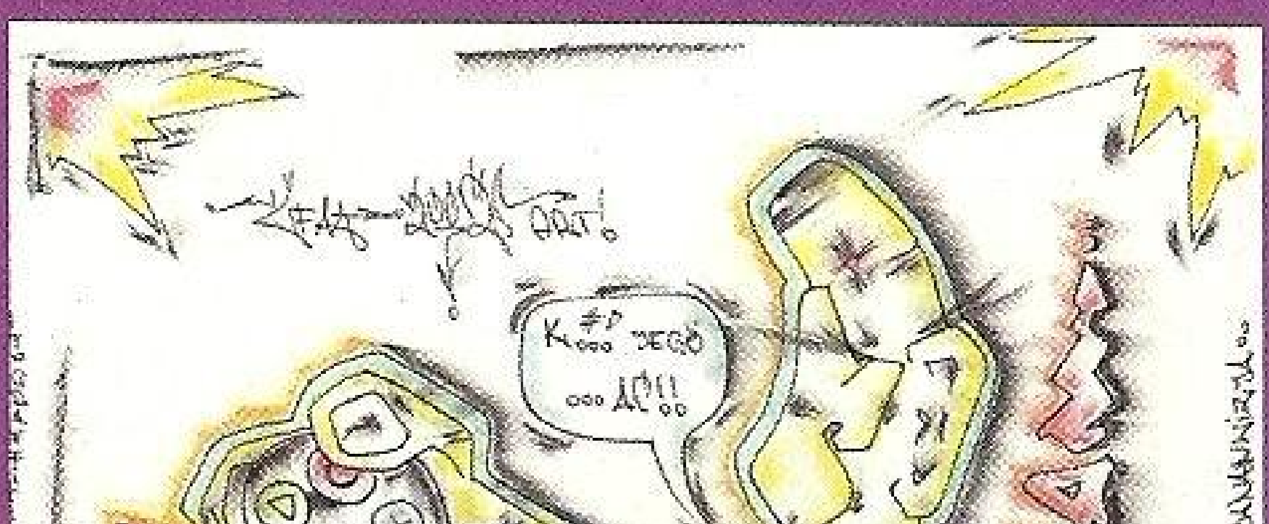

MARDUK!
TEKKEN


TO JE KALIBER !!!
Solidny Snejk

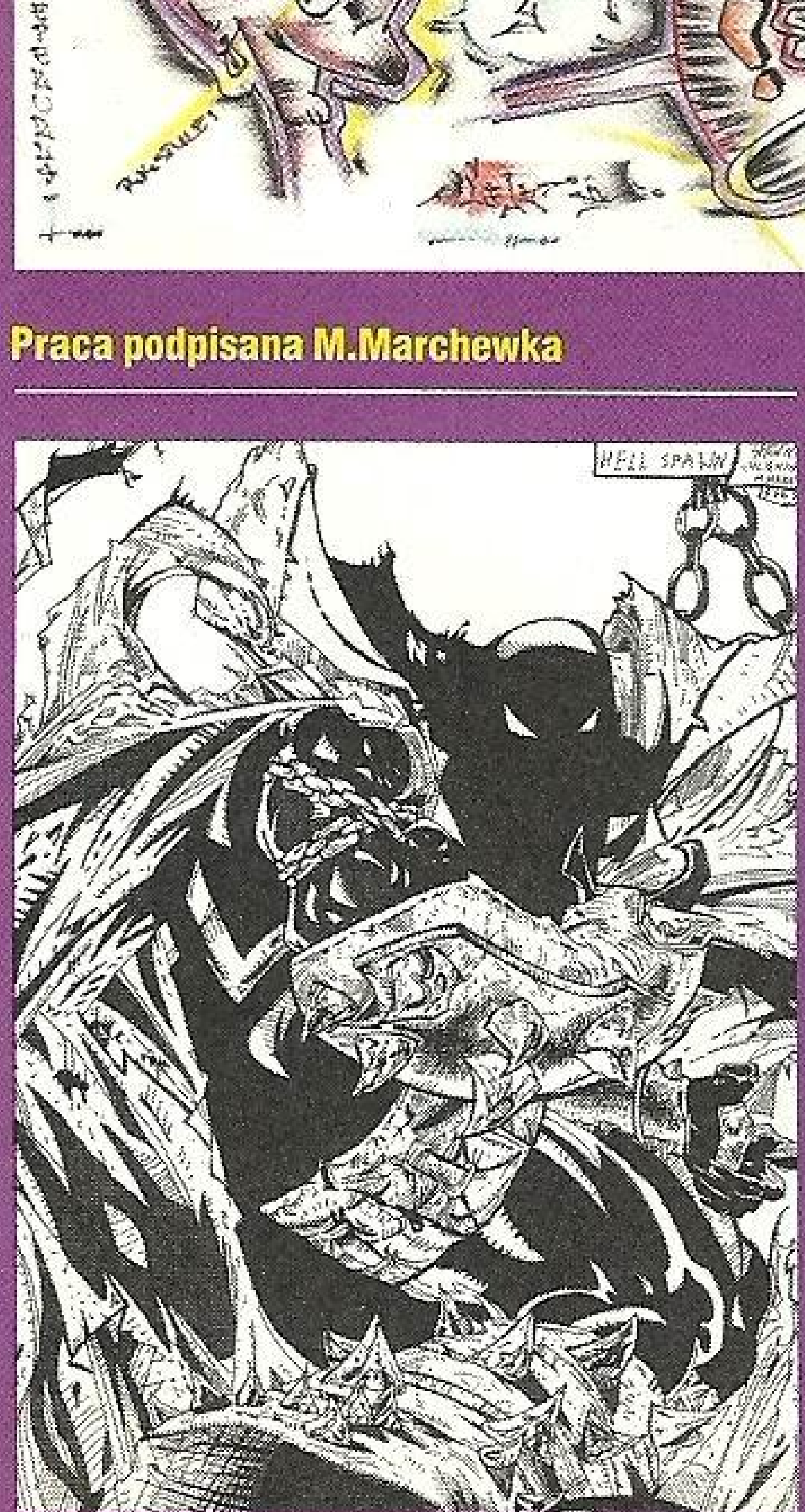
Nieco street artu nadesłanego przez TPK, lub jak wolicie Tepeka. Elo ziom, zbudujmy naszym dzieciom lepszy dom itakdalejitympodobne emokateouwu neoplus zaczęło się tu (powaga).



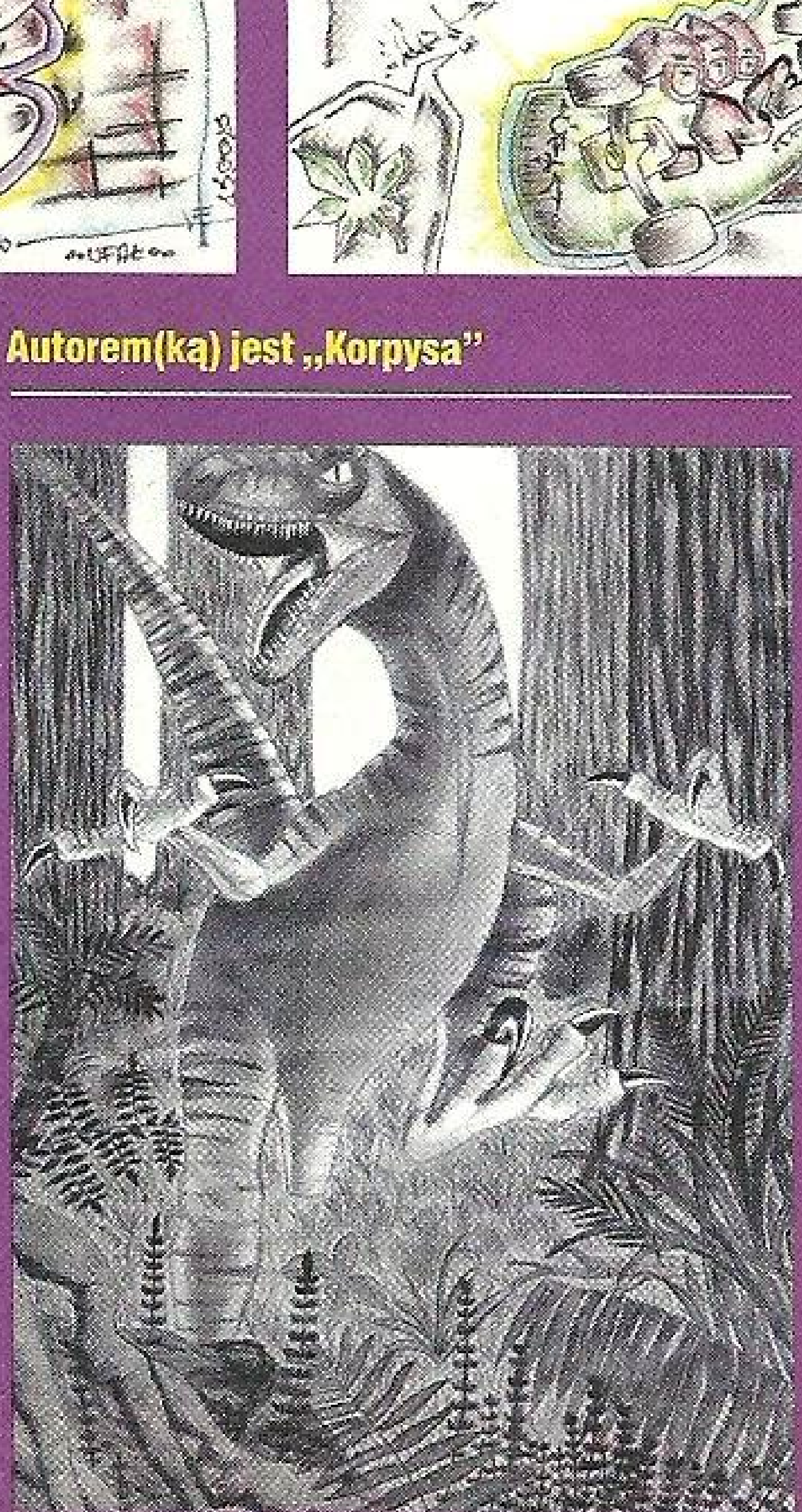




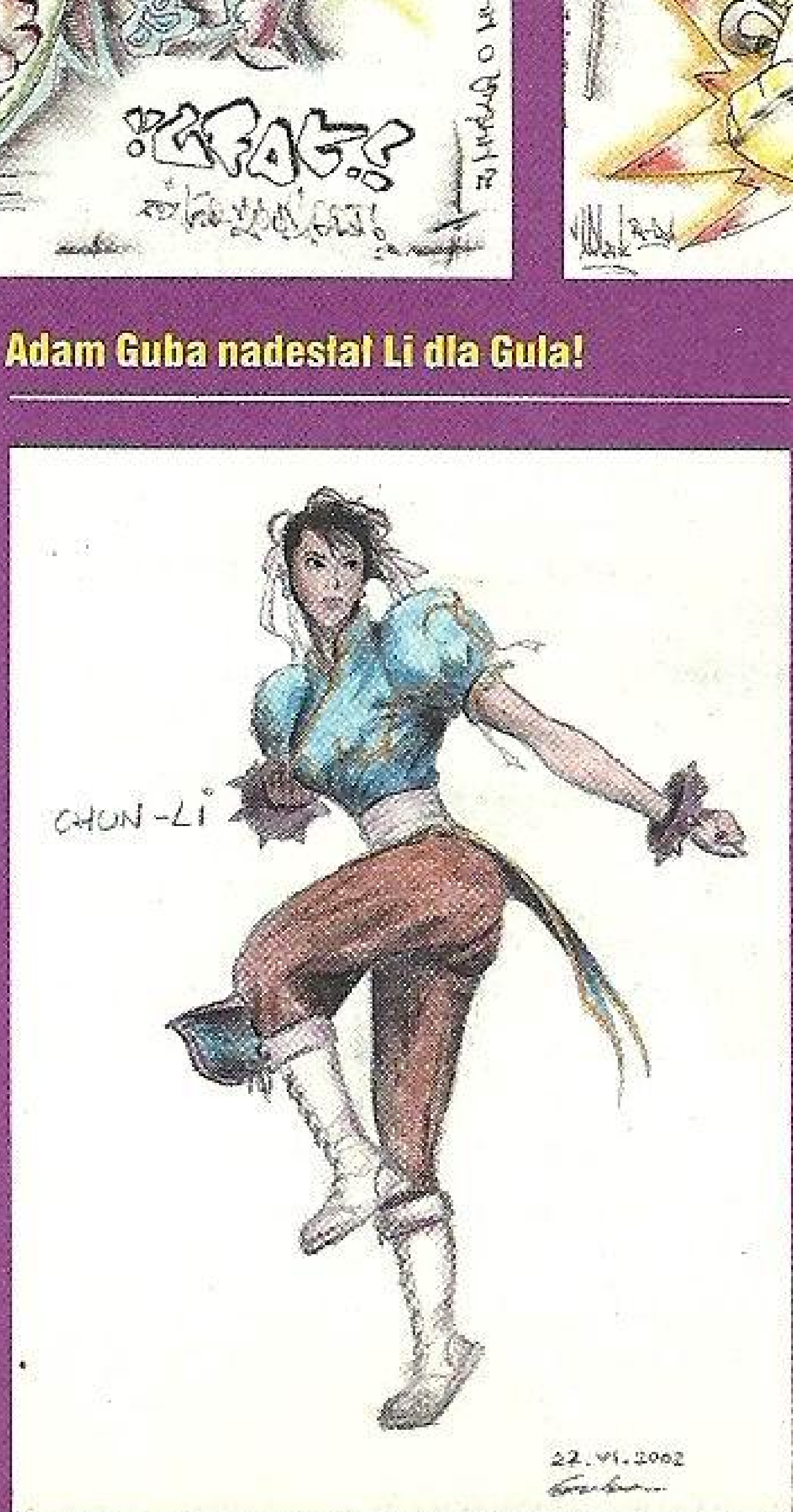
Praca podpisana M.Marchewka



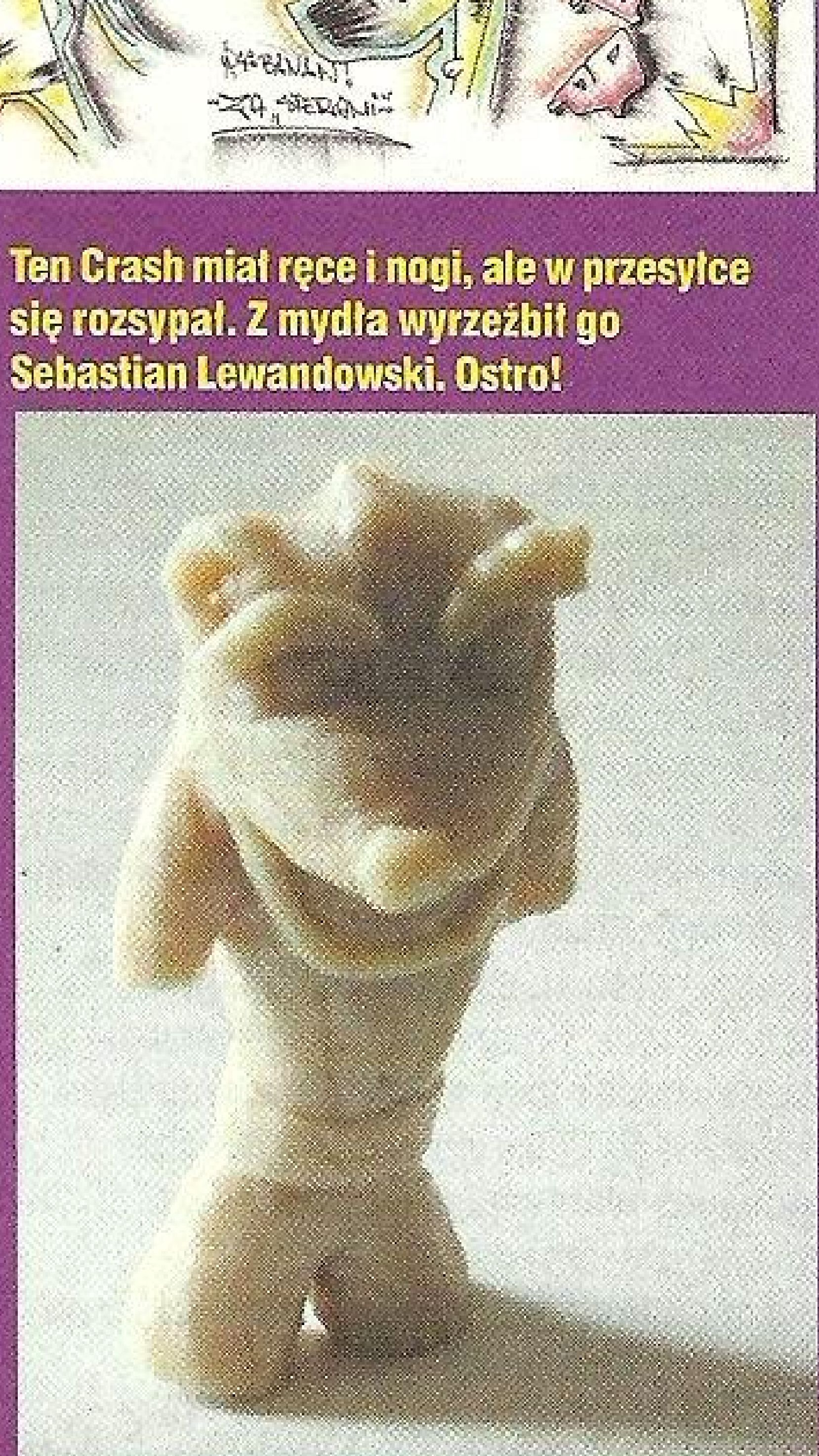
Autorem(ką) jest „Korpysa"



Adam Guba nadesłał Li dla Gula!


CHUN-LI
22.VI.2002

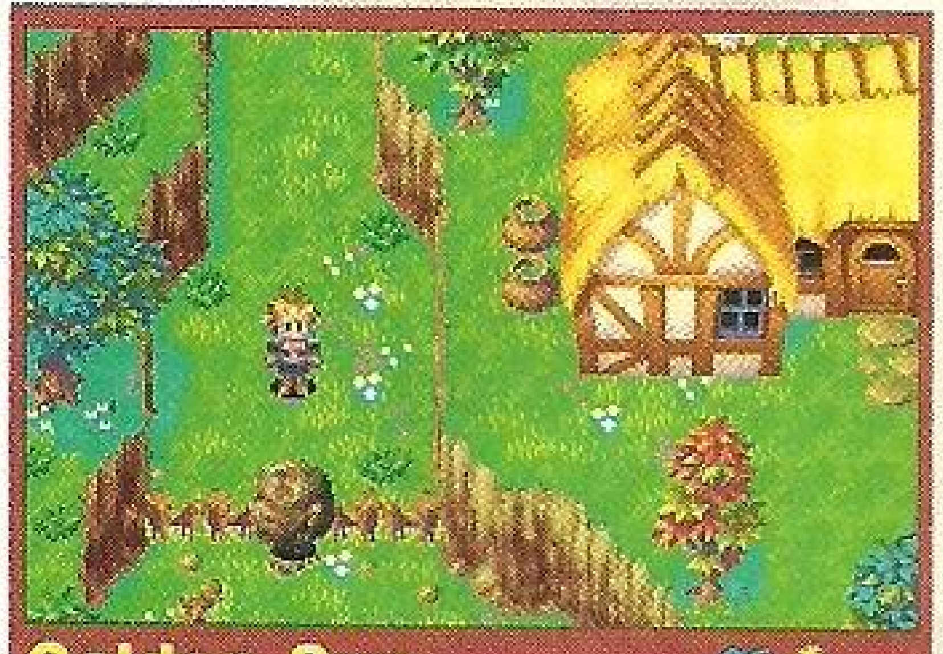
Ten Crash miał ręce i nogi, ale w przesyłce się rozsypał. Z mydła wyrzeźbił go Sebastian Lewandowski. Ostro!



Słońce w kieszeni!

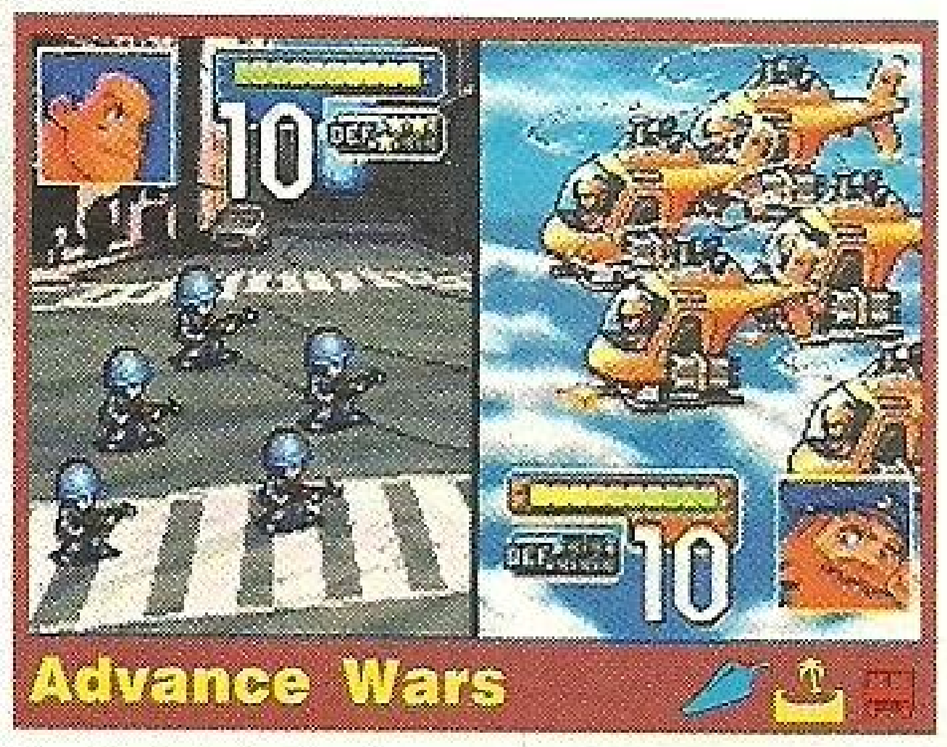
Nadeszły wakacje i zawsze znajdzie się jakaś przyczyna, która oderwie nas od ekranów ukochanych telewizorów. Może to i lepiej. Dla zdrowia na pewno. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby zabrać ze sobą kieszonsolkę i w wolnych chwilach przestawić mały przełącznik na "on"...

Co zabrać ze sobą? Przygotowaliśmy dla Was przegląd hitów na GameBoya Advance, których nie da się skończyć w dwie godziny i w które z czystym sumieniem zaopatrzyć się można na wyjazd wakacyjny.



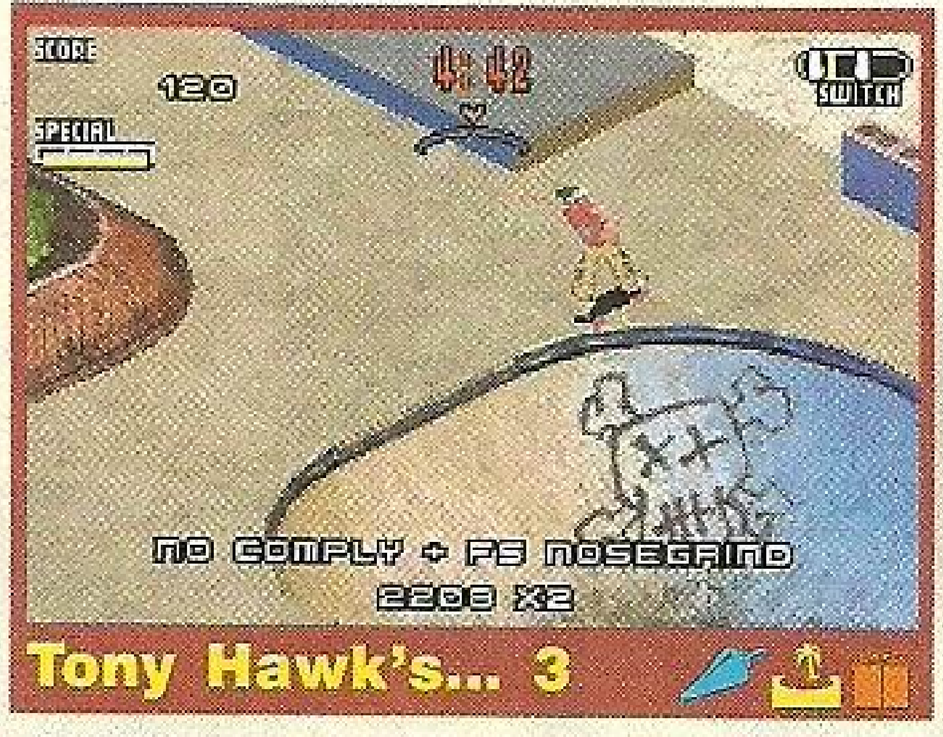
Golden Sun

To zdecydowany faworyt jeśli chodzi o gry RPG na kieszonsolki. Gra przepiękna, długa i z pomysłem na scenariusz. Całość opiera się o stosowanie energii psychicznej zwanej "psynergią", która służyć może nie tylko do zwykłego przesuwania przedmiotów na odległość, ale także do walki, przywywania summonów z innych wymiarów, czy zaglądania w ludzkie umysły. Golden Sun roi się od tego typu pomysłów. Mamy więc drużynę bohaterów, ogromny świat, w którym dosłownie toniemy i kupę ciekawych przygód. Na uwagę zasługuje klimat gry. Bardzo fajnie, bo niemal filmowo zrealizowano niektóre scenki w grze. No i grafika. Szalejąca kamera, eksplozje – wycisnęło to wszystko z GBA ostatnie soki. Bezdyskusyjny hit na wakacje dla tych, którzy lubią sobie czasem pograć, zamiast czytać książkę. Jest tu bowiem i historia i napięcie i suspens. W zasadzie jest to najlepsza gra na długą podróż, bo można czasem spojrzeć na krajobraz, a potem znowu wrócić do gry. Świetna także na plażę – tylko uważajcie, żeby nie spalić się z jednej strony!



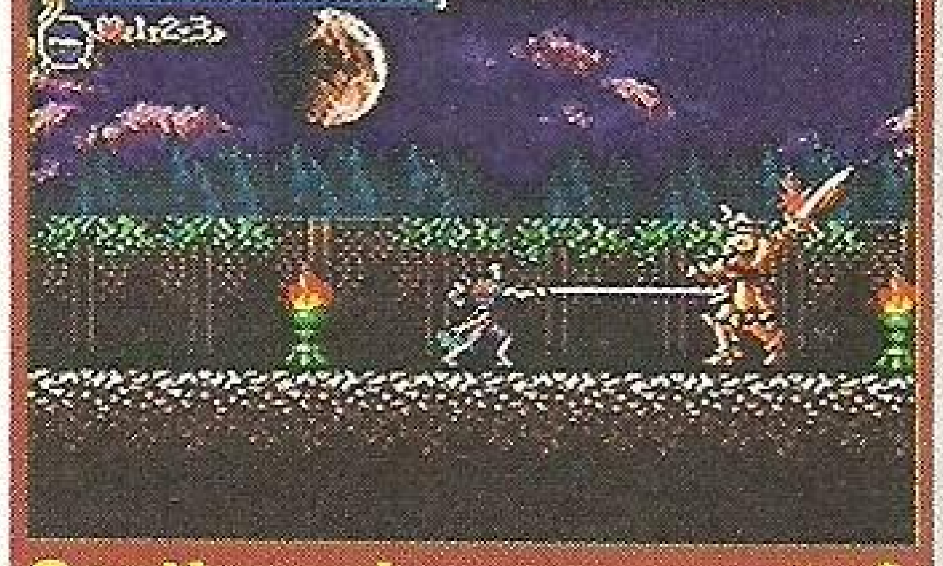
Advance Wars

To z kolei strategiczna gra turowa . Bardzo dobra. Wręcz rewelacyjna. Potęga tej gry leży w prostocie i magnesie, który przyciąga do niej dosłownie wszystkich. Nawet tych, którzy strategii nie lubią. Mamy kilka rodzajów jednostek, proste mapy i zasady funkcjonowania wojsk. Są samoloty, są wyrzutnie, piechota, która walczy w miastach, są tereny zamglone, które trzeba inwigilować bardzo dokładnie, lasy, w których można się chować. To tylko polowa atrakcji.
Druga część, to świetne pomysły na scenariusze. Przeciwnicy-generałowie, którzy mają moce specjalne, scenariusze na jednego i kilku graczy – wielka siła Advance Wars czai się w każdym jej elemencie. No i długie granie.
Advance Wars jest z kolei doskonałą grą na deszcz i plażę. Sam zmarnowałem na niej całe wyjście na ryby – zupełnie nie mogłem się oderwać. Trochę tego teraz żałuję, więc po prostu uważajcie gdzie zaczynacie w nią grać. Advance Wars daje też szansę na pogranie z kolegami. Szansę, którą warto wykorzystać. Ale – oczywiście – świetnie gra się (także) samemu.



Tony Hawk's... 3

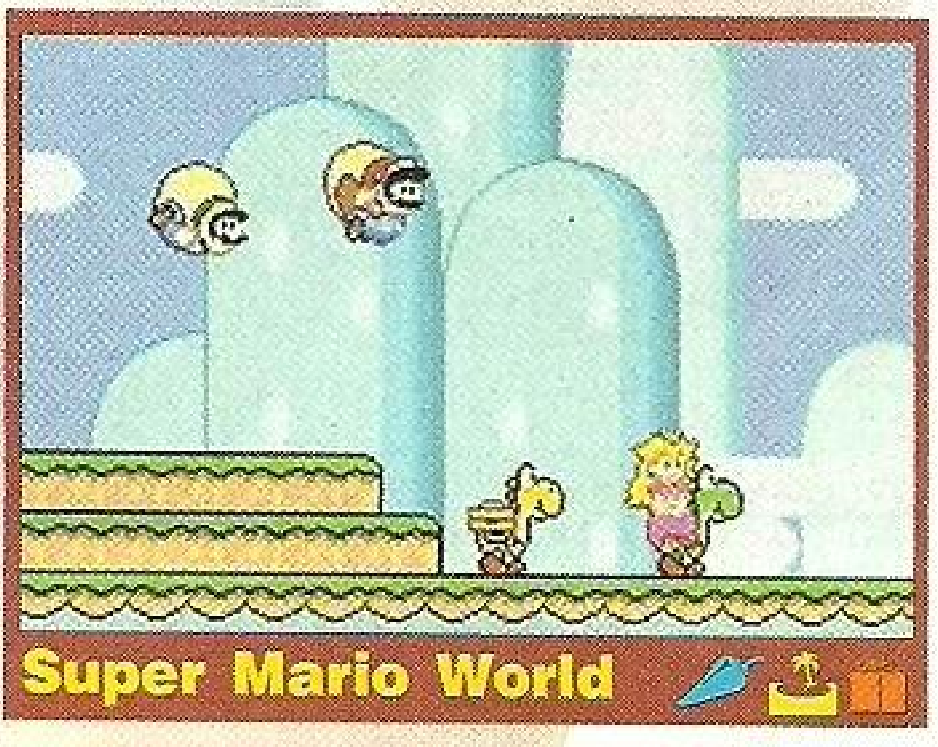
Oto coś dla miłośników gier sportowych, które praktycznie nigdy się nie kończą. Dlaczego? Od początku. Tony Hawk's Pro Skater 3, to oczywiście symulator deskorolki. Śmigamy po specjalnie przygotowanych skate-parkach i nie tylko, a wszystko po to, by zdobyć jak najwięcej punktów za wykonywane triki. Rzecz cała polega zaś na tym, że w zasadzie ile tych punktów zdobędziemy zależy tylko od nas. Dla wszystkich, którzy uwielbiają idee samodoskonalenia jest to pozycja obowiązkowa. W Tony Hawk's Pro Skater 3 można grać bez końca... Aż do momentu, gdy.... Nie wiem kiedy można przestać. Świetna grafika i grywalność. Mnóstwo atrakcji.
Tony Hawk's Pro Skater 3 jest natomiast pierwszą z omawianych tu gier, do których niezbędny jest spokój, idealne oświetlenie i stabilny grunt. Trzeba bardzo uważać na wszystko, co się dzieje na ekranie, ogarniać sytuację z pewnym wyprzedzeniem, więc nie liczcie na dobrą grę w trzęsącym autokarze, z setką kumpli nad głową. Chociaż – gdyby w takiej sytuacji udało się Wam wykazać – macie szansę rządzić w towarzystwie przez jakiś czas.



Castlevania

Świetny platformer dla starszych graczy w mrocznych, gotyckich klimatach. Jest to także jeden z najdłuższych platformerków na rynku, więc na wakacje jak znalazł. Jego miodność podnosi fakt, że super moce naszego bohatera powstają dzięki miksowaniu odpowiednich kart, znajdowanych na trasie marszu. Dzięki temu możemy znowu bawić się znacznie dłużej próbując coraz to nowych mieszanek i tworząc coraz dziwniejszy oręż do walki z istotami mroku. Gdybym jeszcze nie przeszedł Castlevanii zabrałbym ją ze sobą na pewno. Uwaga - musi być jasno!!!

- gra na deszcz
- gra na podryw
- gra na słoneczną plażę
- gra na podróż



Super Mario World

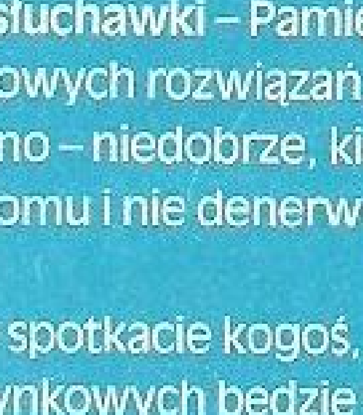
Kolejny dobry, klasyczny platformer. O przygodach Mario oczywiście. Dziewięćdziesiąt sześć poziomów i świetny klimat gry czynią zeń kolejną doskonałą zręcznościówkę na wakacje. Niech o jego jakości świadczy fakt, że pomimo tego, iż grafikę niewiele poprawiono od czasów SNESa, Super Mario World: Super Mario Advance 2 dostaje wyłącznie dziewiątki i więcej (na dziesięć punktów). Jest to znacznie radośniejsza gra od Castlevanii – dobra na momenty relaksu i żeby zająć czymś młodszą siostrę, w czasie kiedy my zajmiemy się poznaną koleżanką. Trzeba tylko uważać, bo Mario ma tendencję do odbijania dziewczyn.

Oto przegląd tytułów z najwyższej półki. Pponiżej możecie zapoznać się z kilkoma tytułami opcjonalnymi, które na pewno przydadzą się Wam jeśli skończyliście te wyżej wymienione. Więcej informacji o hitach ostatnich tygodni znajdziecie w archiwach GameBoy Magazynu – ostatni numer powinien jeszcze leżeć w EMPiKach, a być może wasi kumple mają poprzednie.
Życzymy udanych wakacji i wiele słońca – zwłaszcza w kieszeni.

Co w dalszej kolejności?

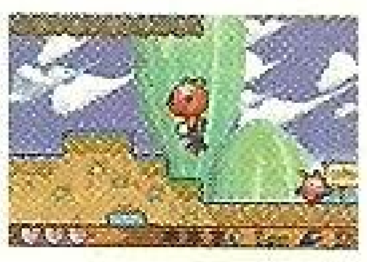
Podajemy jeszcze kilka wartych uwagi tytułów. Jeśli wyrobicie się wcześniej z podanymi rewelacjami – jak znalazł.

Puyo Pop



Puzzlerek w rozbijanie i układanie kulek. Osiemnaście poziomów – jeśli macie kumpla i kabelek – mus! Zdecydowanie jedna z najlepszych gier logicznych na GBA

Klonoa: Empire of Dreams



Śliczny platformerek. Czterdzieści poziomów, a potem czasówki, które przedłużają jej żywotność. Świetna na deszcz.

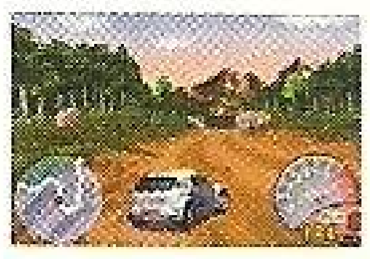
Tactics Ogre

Prześliczny RPG na czterdzieści godzin grania - strategia turowa, jak Final Fantasy Tactics. Są opcje dla dwóch graczy.

Doom

Strzelanka FPP – najlepsza jak dotąd na GBA. Trzeba tylko rozjaśnić ekranik. Dobre światło konieczne.

V-Rally 3



Lada dzień europejska premiera, więc... Fantastyczne wyścigi z trójwymiarową grafiką i szybką animacją. Czegoś takiego jeszcze nie było. Sporo tras i dwa tryby gry. Jest widok z kabiny!

Pocketto

A co my zabierzemy na wakacje?

Pocketto: "Ja zabiorę Advance Wars, bo to jest faktycznie gra na długie dni. Golden Sun przeszła moja dziewczyna, więc nie mam tam już co oglądać. Doom jest za ciemny na lato... Może Castlevania i Mario – dla lubej. To jest mój zestaw wakacyjny."

Gulash: „A ja nie omieszkam Tony Hawka, bo będę wreszcie miał sporo czasu żeby się za niego solidnie zabrać. Golden Suna już skończyłem, więc... Advance Wars. I do tego jeszcze Puyo Pop dla ukochanej. Najchętniej jeszcze dorzuciłbym V-Rally, bo grafika wygląda oszałamiająco."

Co oprócz kieszonsolki?

Akumulatorki – dowolnego rodzaju. Może to być licencjonowany osprzęt do GBA, albo po prostu zwykłe akumulatorki-paluszki i ładowarka do nich. Jeśli trasa jest długa, a jedziecie samochodem, pomyślcie o zasilaczu wkładanym do gniazda zapalniczki w samochodzie.
Lupa, światełka i daszki, słuchawki – Pamiętajcie o ciemnym ekraniku GBA. Możecie być pewni, że bez pomysłowych rozwiązań, na słonecznej plaży obraz zniknie z oczu w okamgnieniu. Kiedy ciemno – niedobrze, kiedy za jasno – także niedobrze. Słuchawki, żeby nie przeszkadzać nikomu i nie denerwować, że całą noc gracie. No i uwaga na piasek!
Kabelek łączący – a może spotkacie kogoś, kto też ma GBA? Nie liczcie na to, że w miejscowościach wypoczynkowych będzie sklep z kabelkami do GBA.
Dobre perfumy – a nuż naszą kieszonsolką zainteresuje się jakaś fajna koleżanka. Nie znasz dnia, ani godziny.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Czy jesteś prawdziwym graczem?

To jest mocna gra! Nie rozrywka.

Nintendo
GAMING 24:7
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE
SUPER MARIO BROS. 2 & MARIO BROS.
MARIO KART SUPER CIRCUIT
WARIOLAND 4
GAME BOY ADVANCE

PIERWSZA GRA NA PLAYSTATION 2 PO POLSKU!

Wkrótce w sprzedaży!

PlayStation®2

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 179,90 ZŁOTYCH

WITAJ PRZYJACIELU! ...SPRAGNIONY?

Poznaj Baldur's Gate: Dark Alliance - najbardziej niesamowite połaczenie gry akcji i RPG. Przenieś się do Zapomnianych Krain, wyrusz na spotkanie niezwykłych przygód. Eksploruj niezliczone krainy i podziemia Zapomnianych Krain, stocz porywające pojedynki z najbardziej przerażającymi bestiami. Rozkoszuj się doskonałą grafiką i efektami czarów. Delektuj się profesjonalną wersją językową przygotowaną przez zespół CD Projekt. Zostań niezwyciężonym wojownikiem!

Forgotten Realms
Baldur's Gate™
Dark Alliance

Zapomnij o wszystkim co widziałeś...

www.interplay.com/bgdarkalliance

developed by snowblind studios

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logos are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. "" and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.